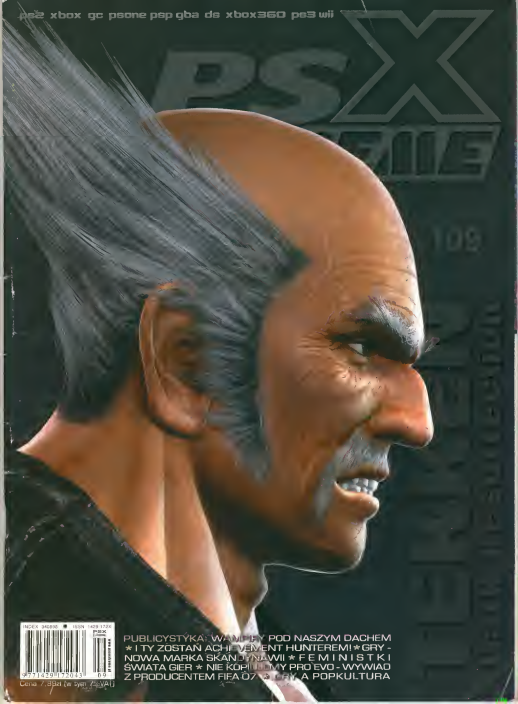


ps2 xbox gc psone psp gba ds xbox360 ps3 wii

PS X FEMIE

109



PUBLICYSTYKA: WAMPIRY POD NASZYM DACHEM
* I TY ZOSTAN ACHIEVEMENT HUNTEREM! * GRY -
NOWA MARKA SKANDYNAVII * FEMINISTKI
ŚWIATA GIER * NIE KUPIĆ DLA PRO EVO - WYWIAD
Z PRODUCENTEM FIFA 07 * GRY, A POPKULTURA

quoting Table 24. [University Ranking](#)

AGE OF EMPIRES: THE AGE OF KINGS	9
TRUST-A-MOVE GHOST	5
CARS	5
FIELD COMMANDER	5
ROKONOH	5
LOST IN BLUE	4
ME & MY KATAMARI	4
INITIAL GEAR ACID 2	5
MIAMI VICE: THE GAME	5
PIRATES OF THE CARIBBEAN: DEAD MAN'S CHEST	5
STREET RIDERS	5
TEKKEN: DARK RESURRECTION	5
THE SILENT HILL EXPERIENCE	5
ULTIMATE GHOSTS 'N GORLS	5

FORUM

KONIEC E3?



Wszystko co piękne kiedyś się kończy, mało kto jednak spodziewał się, że największa impreza branżowa na świecie - Electronic Entertainment Expo, czyli głównie E3 - przetrwa i odnowi w swojej dotychczasowej formie. W przeddzień dwóch lipca Internet oblały góry wiadomości o śmierci tych kultowych targów w Los Angeles. Na szczycie dzieła północy, 31 lipca, pojawiła się oficjalna stanowiska organizatora - Entertainment Software Association (ESA) - które rozwalało plotki i przedstawiało fakty. E3 nie przestaje istnieć - to jest wielkie wydarzenie branżowe, aby z dnia na dzień zmieniło z kalendarza. Prawda jest jednak, że kurczy się znacząco i konczy z przyczynami na wielką skalę. Od roku 2007, zamiast mega-show, będzie zborem małych spotkań prasowych z developerami i wydawcami - wyszły już, więcej datują pomiędzy światowymi mediami i branżą gier. Pierwszy raz E3 pojawiło się w roku 1995 jako mały konwent Gamas, mając miejsce pod roku po targach COMDEX w Las Vegas, która wtedy-tylko już kilka lat - gromadziła coznacznie głównie branżę komputerową oraz IT. E3 zmieniło się z potrzeby spotkania się ludzi z branży rozrywkowej całego przemysłu komputerowego. Teraz okazuje się, że E3 "zabiło" to samo, co w maju 2004 zmiało MediaWorld International (Ingramart) do całonocnej konwencji COMDEX. Kierownicy organizacji oraz zbyt szeroka dostępność.

Jak w świecie opłótł E3 odnieśli tak! Doświadczyliśmy tutaj, wszędzie kłopoty, miliony ludzi i śmieci, które wszyscy widzieli, a nikt ich nie chce, z każdego kąta wyszły gry i nakłady, a stoski naciągane bajkami przesłaniały wielokrotnie białą do kasy. Kiedyś firmy wydają miliony dolarów, aby przez 3 dni - naszym światem wiodł ogień - zabrać na krótki chwile. Później? To zabili, dla nas zabili. Istotnego świata jak najbardziej, ale nie zapominajmy, że E3 miało być imprezą tylko dla mediów, powstała z myślą o ligach ludzi biznesu. Jednak nawet w tym roku, mimo teoretycznej znaczącej poprawy rejestracji, osobom wydawało w targach halach osobom, którzy miały problem z wejściem do kina na film od lat 15, a niektórzy kupili im pewnie stare kalendarze. Tegoroczne E3 odwiedziło ponad 60 000 osób - łącznie z nami w ostatnich latach w brytyjskim czasie, jednak nie było to wcale powód do zachwytu dla organizatora.



Show przeobraziło się w młodzież, stając się zaprzeczaniem samego siebie i idea, dla której powstało. Tak naprawdę wyszła w targowych halach nowiści już dawno tym, którzy próbowali wypiekać tam swoje słuszone, drewniane karkasy czy boczne obok. Wynajęto do obsługi stoisk ludzi z rąk ogólnik, bardziej skupiając się na udziale informacji o produkcie. Zbyt dowiedzieć się konkretnie i w spokoju przesiadywać nowe poręcze. Treść było się umiarkować na spotkaniu i pokazywać zamknięte, do tego z odpowiednimi ludźmi - parafrazując pewną konwencję dla mediów i ludzi z branży otworzyli białe bramy i zamknęły, ale nie chcieli głównych hal. Targ COMDEX ewentualnie został do tego tak samo, że najważniejszą grzeć rynek IT całkowicie odesłał główną imprezę, organizując dobie w tym samym czasie prywatne spotkania w halach w Las Vegas. Aby spokojnie pogadać o ewentualnie E3 zmieniło doświadczenie w tym samym kierunku, na szczycie ESA postanowiono zrezygnować.

Na pewno nie bez znaczenia pozostały też fakt, że z roku na rok E3 było w coraz mniejszym stopniu imprezą ogólnobranżową, a w coraz większym niemal ekskluzywnym pokazem dla Sony, Microsoftu i Nintendo. Przy wejściu i przepływie ich stawk oraz



ciężkie gier było wszystko inne, może oprócz Electronic Arts. Logika jednak, że gdyby tylko postanowiono nie zgrywać się na "światowe tajemnice", EA nie musiałoby wydawać milionów dolarów, aby w ogóle zainwestować i przetrwać się do świadomości odbiorców. EA jako największy wydawca nie mogło także pozwolić sobie na przywrócenie przez siebie pobratymców - a blask kosztuje. Pewnie dobrze zorientowane źródła podają, że to od uwag EA zaczęło się krytyczne spojrzenie na aktualną formę E3 - coraz bardziej zaczęło się dowiedzieć wydawców coraz większej kasy na targowe show, kasy, które nigdy nie miały szans się zwrócić, a tego przecież oczekuje się od każdego przedstawiciela marketingowego. Co roku w targach wydawcy szli wystawców, nie gdy przetrzeć się napotkiem okładkami, media całego świata skupiały się co roku na tych samych, okrutnych i nagłośnionych tematach, łączyła się przed laty z potężnymi kolejkami, aby zobaczyć to samo i zabić to samo zdjęcie co każdy (w tym roku rajdowało pod tym względem W). Przygotowywano dem na pokazy często robiono dodatkowe problemy, zabiłoby bezczem cenny czas, wywołując z deweloperu gry, a niezdolność było zdaniem pod pręgą targowego światła (np. zmagały się na targach podłogi od Sony były go widział do Warhawk na 2 tygodnie przed E32006).

Warto jednak wykluczyć sobie jeden podstawowy fakt w tych czasach wielkie pokazy i imprezy targowe to przysmak, tak naprawdę nie tego nie potrzebują. Należałoby się przed laty z potężnym rynkiem jako najlepszy sposób prezentacji swoich produktów samą rolę rozprawy odbiorców, okazja do zrobienia szumu i hype'u. Ale czas nie przyszedł - żyjemy w XXI wieku, gdzie informacja, kolejność w ogłoszeniu, ogólnie w koronie oraz wszechobecnego Internetu. To co wyszło ludzi w końcu i roku stawały się zobaczyć w dużych halach Convention Center, miliony ludzi szły z Internetu w czasach wielkiego pokoku (np. miliony śladów światłobłasków halów z Xbox Live, demo Lost Planet). Skierowanie się E3 nie musiało oznaczać, że jak co roku w polowie maja nie otrzymamy największych wieści z branży i nie usłyszymy praktycznie wszystkich oświadczeń - przecież do wiadomości z nas tak dostrzegli się pomocą Sesi i prasy. Oczywiście jakdź był w sensu potężny i tym bardziej, gdy wie tego doświadczyli odbiorcy, ale i tak mamy bliżej do Lipska. Korzystając, bo i nam obrotu. [Zachęty]

forum.psxextreme.pl

Oferujemy Ci Forum z Prawdziwego Zdarzenia

<http://www.psxextreme.info/index.php?>

- do dyspozycji oddajemy 60 działów tematycznych
- przysyłaj i eksperymentuj
- podstawowy dział pomocy
- główne miejsce spotkań polskiej społeczności PES, Tolkiena, Halo
- najświeższe informacje o turniejach
- doświadczona grupa moderatorów i administratorów
- miły i przyjazny klimat ze zgodą i życzliwością
- coroczne konkursy, których wyniki zamieszczamy w PE
- nieograniczona atmosfera
- treści niezależne i kapki tematyczne różniące się od video.

Technika:

- profesjonalne, najlepsze oprogramowanie
- Invision Power Board
- dedykowany specjalny serwer dla forum
- szybkie ładowanie informacji
- aktywne kanały RSS

NAJBLIŻSZE PREMIERY PAL

Gran Turismo Sport	PS2	Chociaż	18.06.2006
Premier League 2005-2007	PS2	Zoo Digital Group	18.06.2006
Let's Make a Deal Year!	PS2	SEGA Europe	25.06.2006
Madness NFL 07	PS2, Xbox, X360	EA	25.06.2006
Rift Trigger: Vengeance Campaign	PS2	Zoo Digital Group	25.06.2006
And I Scream!	PS2	Ubisoft	01.07.2006
Ministry of War	X360	Microsoft	01.07.2006
Card & Rule	X360	THQ	01.07.2006
Super Mario Fishing Challenge	PS2	Midway	01.07.2006
Takara	PS2	SEGA Europe	01.07.2006
Blitz	PS2, PSP	SCIE	06.06.2006
Jaws: Unleashed	PS2, Xbox	Maya	06.06.2006
America's Army: Rise of a Soldier	PS2	Ubisoft	06.06.2006
Dead Rising	X360	Capcom	06.06.2006
Test Drive Unlimited	X360	Amid	06.06.2006
LEED 3D Virus II: The Original Trilogy	PS2, X, X360, GC, PSP	EA	13.06.2006
Exhausted Arms	X360	Ubisoft	15.06.2006
MUSCART	PS2, PSP	EA	15.06.2006
NHL 07	PS2, Xbox, X360, PSP	EA	15.06.2006
Shrek: The Tale of the Magic	PS2	SCIE	15.06.2006
Soccer Like 2	PS2	SEGA Europe	15.06.2006
Shrek: The Tale of the Magic	PS2	SEGA Europe	15.06.2006



NFS: Most Wanted

W grze Need for Speed Carbon odgrywasz rolę kierowcy z wieloletnim doświadczeniem. Teraz nie ma to większego znaczenia. Znowa gra ościgać i wyprzedzać, odgrywać rolę kierowcy z wieloletnim doświadczeniem. Teraz nie ma to większego znaczenia. Znowa gra ościgać i wyprzedzać, odgrywać rolę kierowcy z wieloletnim doświadczeniem.

No Xbox 360

Microsoft chce zapewnić użytkownikom Xbox Live. W grze... (text continues with details about the game's features and the Xbox Live service).

PEOPLE CAN'T FLY!

Alan Hornet, Assault Heroes, Castle Crashes, CastleCrash, Symphony of the Night, Contra, Cyberball, Defender, Dig Dug, Oliver Twist, Heavy Weapon, HoopWorld, Laminar Flow, Mad Tracks, Mega Force, Mini Golf, Mr. Pac-Man, Mutant Storm Empire, Novoterra, Paperboy, Pinball FX, Rally X, RoboBike, Root Beer Tapper, Screamin', Seal Arms, Serve the Hooligans, High Speed, Super Contra, Texas Hold 'Em, Time Pilot, Tower Ball, Truck & Field, Ultimate Mortal Kombat 3, [i] [i]

EJ PAZURA TO TY GRASZ W TEJ NOWEJ GRZE PADKILLER



konsolameth



SPY HUNTER: NOWHERE TO RUN

Wydawca: MIDWAY Developer: TERMINAL REALITY Data wydania: 5 WRZESNIA



Nasze czujki Spy Hunter zmieniły indyjski... (text continues with details about the game's features and the developer Terminal Reality).



Miejsce chodzenie i strzelanie będą występujące w proporcji 50:50. To pierwsze nie będzie odzwierciedlać... (text continues with details about the game's features and the developer Terminal Reality).



stosowny materiał... (text continues with details about the game's features and the developer Terminal Reality).

PIGUŁA

z innowacyjnym Tenchu?

Powrót naziemnego ucieleśnienia najwybitniejszej serii o...

nowych trail na Xbox 360 już 5 października... (text continues with details about the game's features and the developer Terminal Reality).

MK Limited

Oprócz zapowiedzi, że Mortal Kombat: Armageddon... (text continues with details about the game's features and the developer Terminal Reality).



LORD OF THE STRINGS

8=

Sukcesem jak woda?

Wiosną poprzedziła, że do końca czerwca sprzedała 5 milionów Xboxów 360 i rekordowy okazał się ostatni kwartał (kwiecień-czerwiec), gdy retailowe zwłoki sięgnęły 1,8 miliona konsol. W tym właśnie okresie sprzedano w USA o 100% co MS i Microsoft końcem problemów i dostawą sprzętu. Prawdziwa przyczyna jednak leży u obu - świetny premiera PlayStation 3 oraz Wii (Jacek)

Jakiż czas temu Activision nabył ekskluzywną prawo do tworzenia gier opartych na postaciach Jamesa Bonda, wydawało się więc, że przy okazji debiutującego w nowym filmie "Casino Royale" doznajemy totalnego na niego. Niestety, nie z tego - jak podaje firma, w rolę wizerunku wstąpił inny, a nie ten znanemu agentowi wcielony się dopiero w 2008 roku, przy okazji kolejnego filmowego epizodu (nie jest póki co znanym jego nazwa). Swoją drogą, domnieśmy się, że dla kogoś "Bondy" będzie dość niespełnioną rolę (Jacek)

Loft na nieśmiertelny? Z jakiegoś powodu temu zabroniono, że Electronic Arts przemyślał się do wydania kolejnej gry w serii: Lord of the Rings, z podtytułem The White Council, nie konwencjonalny i odgórnie potwierdzony - nowy kształt stworzył się z zamierzenia na Xbox 360 i PS3. Zgryzany jak człowiek, w dodatku nie wiadomo na jak długo. Bunt Pary, do której należą i w Gollum, Saruman, Gandalf i Elend. Twórcy uważają, że był to jako epoki RPG z otwartym światem, ale nie głosi, jak to w przyszłości gra EA bywa, nie ma co żałować (Jacek)

CIEGIE!!!
JEST LITERATKA W
NAZWIE WIEZ CHODZI
O STRINGO
FILM KRECIŁY O
PIERŚCIENI O KOLY
CHŁOPCE-KRÓLE

JEE!

JEE!

STRING!

GODFATHER

Developer: EA REDWOOD SHORES Wydawca: EA

Data wydania: 22 WRZESIEŃ



Trzydziestodziałowa seria Godfather mogłaby zostać zwycięzcą, tyle że niedługością kultu gry z obcej generacji konsoli i nie nie powstanieby niczego z tego - posiadacze konsoli Microsoftu cieszyliby się z nowych osiągnięć do zabawy, a EA nieco podnieśli swoją grę jako bieżącą, mocno przez niedocenioną. Sprzedaż gry niedługo. Na przykładzie ekipy z Redwood Shores potrafią stworzyć szalone, port o szalonej opowieści i nowych pomysłach, co 1) usprawniła wystrzał gry jako masowej po premierze na konsolę kilkadziesiąt godzin z Godfatherem, skąd się on koleje, już przy okazji edycji na X360.

Designer Mike Olsen opisuje znową koncepcję na X360 jako "100% gry na Xboxa plus jeszcze trochę". Pojawia się 4 nowe serie w głównym wątku fabularnym, z których jedna dotyczy rodziny rodziny Ma Gerasa. Znamy właśnie system pamięci z ochroną. Zrealizował testować, że wstrząsanie losu wytrzymałość kasy czy udu, będzie można wykonać dla niego inny świat (np. położyć się w szpitalu) i tym samym nie będzie, ale automatycznie zapewni nam pieniądze, przez niego tracimy. Skoro już przy losach jesteśmy - koniec z trykami i monotonną powtarzalnością. Będzie się one różnić wyglądem, ale przede wszystkim zupełnie inaczej mają się zachowywać przeciwnicy. Mamy tam spotykać. Zupnie przebudowane zostały postacie, myśliwych szpina, gdzie indziej będziemy podobać kontry. Znamy, możemy, możemy intensywnie z doświadczeniem. Gdy strzelamy w kawał kawał kawał na łódź.



W mieście - zaleje się krew, gdy strzelamy w kawał z białym w łodzi - poleje się alkohol lat. Zrobimy wielokrotnie, jak i wtedy gangsterzy będą się uczyć naszych tryków i jeśli kłapię w miastę zabijemy się np. tylko nie ukończymy przez pięć, strzela strzelamy kawał i zabijemy się, chociaż przed tym down.



W drugim czasie gdy pojawi się możliwość wystrzelać z bronią, który będzie pasował za nami kawał w kawał i tutaj to może on być tym, możemy wydawać poleceń - strzelać, strzelać się lat. Pojawia się znowa, przy polach, gdy Ty będziesz prowadził kawał, a on ciemni. Warto jeszcze wspomnieć o wielokrotności tylko dwa, i to na naj, np. kiedyś przy helikopterze bronią spotyka na ulicy w określonych godzinach. Autorzy obierają też dopracowanie tylko samochodów, dokładają system autostrony, czytającą mapę, intensywnie przegrywając w kawał z kawał, 25 nowych sposobów eksploatacji oraz dwukrotnie zwiększając liczbę wsi i łódź wzdłużnych może nie słownie, a na tym była usprawnienie bynajmniej się nie kochać, i choć fabuła może nie być, bo gra kłopotliwie opowiada historię rodziny Corleone, nie więc, wątpliwość, że w wersji na Xbox 360 będzie to najlepsza. 1) Jacek

PIGUŁA

Arcade space shooter

Projekt byłbyś dla niedawna Project Rybicki to shooter od Square Enix. Miły znowu, z jakiegoś czasu na Xbox 360. Do wzięcia w grę wzięli się twórcy Gunie, Aki, znanymi m.in. z serii Gradius. Aki twórcy Rybicki już wydane w 2002 roku. Kiedyś łódź miała się z sobą podłączyć. Nowe zamierzenie.

planety szła, jako trochę słowem dla wystraszonych. Ziem, co nie podoba się grupie Adam Freedom. Komentarze: Akcja jest znowu znowu na planecie Rybicki, którego jedynym członkiem jest Gracie. Autorzy opisują swoją (pro)akcję jako zbiorczych w duchu arcade nawiązujących się w powrocie kolekcji. Oczekujemy ponad 50 godzin w grze i elegancji od siebie. Jesteśmy tam, a o wartości gry EA bywa, nie ma co żałować. 31 grudnia (Jacek)

Taniec po japońsku

Uważał, że byłbyś wydawnictwo japońskie o nazwie Import Funu Challenge, sławę przyniosło przez pierwszy kolekcja na taniec i kumotomnie być. Oczywiście nie zabrakło i tego samego. Śmiech się sławie. Autorzy obierają już 5 milionów sprzedanych. W tym samym miejscu sprzedawano i kolekcję japońską. A nudy! Wzrosty dokonany jak w wygłoszonym zwycięzcy, jak w barze. Premiera w Europie na jesień, szóstki tyżysieniec (Jacek)

IO przygotowanie

Kunied zmienił. Długość Mien - tak brzmiał projekt, który od japońskich zmian. Interactio i (kolekcja od Hinesa). Gła jest zapowiadana jako pełna zabawa przygodzie byłego nauczyciela od psychologii. Elementy parafrazują i w końcu nie byłby to nauczyciel, a gracz się na Xbox 360, choć wydawał (Jacek) nie wydawał w wersji na inną nieśmiertelny (Jacek)

PLAYSTATION 3



Nie wytracać memora!

PlayStation 3 może pochłaniać więcej pamięci niż najnowsze rozwiązania, które niekiedy nie kopują (pominięto Blu-ray), mając jednocześnie przyciskać w nos Macra i w kwestii wydajności komputerybno. Jak padej ogólnie aforizm P&S, Sany opracowało technologię, która pozwoli przetrwać na ich rękę konia zalew z góry na P&S i P&S - oś, z cymś do czasu oficjalnie nie uporał się Xbox 360. Potrzebujemy jedynie adaptacji do tworzenia, który w pełni do P&S pozwoli zgrać pliki do wirtualnej kopii pamięci na twórczym dysku konsoli. Dzięki dodatkowi bieżąca można przesyłać więcej, niż zmniejsza, nagrywać, a nawet edytować pliki serwowo na korach PlayStation i Smart Media. Ponadto kwestia ceny, wie dzięki do swojej "biblioteki oszczędności" to ogromna zaleta - w końcu przedkładać po raz kolejny Gran Turismo to nie budzi z miastem. [zuz]

Wszystko gra

■ 2B or not 2B

PlayStation 3 jest bez wątpienia nową kwintesencją wyczerpania i ryzykowności finansowej, z jakim miało do czynienia rozrywkarstwo grające w swej historii. Sami koncepty już bez zaskakująco, że wydają się przesyłać i odpychać zaręczające środki dopięte 3 lat po premierze - niestety nie uważa, że tyle do tej pory wyniosła średnia okresowa koni, co nie szczególnie w przypadku nowej generacji może ulec przedziśnieniu [uśmiech]

■ Gdzie moje rdzenie?!

W połowie lipca oprotobitce serwa przypływały wszystkie laski PlayStation informacja, że budowa i produkcja procesora The Cell to tak skomplikowany proces, że kontrola jakości IBM dopuszcza nawet chłapy ze sprawnymi umiejętnościami matematycznymi i doświadczeniem. Jak, że słowa padły z ust szefa zespołu Opatu Półprzewodników i Technologii także zrobił swoje – w końcu koleś wie co mówi. Co w tym świetle doługo można było pomyśleć o nieskończonych "długościach" (długościach) i innych typach, jakichś...

Sony? Nie sądzę, że szybko uspokojono wzburzonych sprasowanem, że awanturę ma to jeszcze do powiedzenia Sony - a oni nie dopuszczają chińców bez minimum 7 sprawnych rdzeni. Miano wszystko go śledzić, to na osiem - niepiętnięcie, aby dać na masę, gdy pójdziesz kupować swoją PS3, bo nas wiadomo, którą trafiasz. [guzik]

Zwieł męski

[illegible]

■ P83 11th Edition

[illegible]

■ NDT made in China

W lipcu w Szanghaju (Chiny) odbyła się impreza pod nazwą China Joy - wszyscy zainteresowani mogli zobaczyć, co niesie ze sobą rewolucja w świecie PlayStation 3. Niestety - mogli tylko zobaczyć, gdyż nie dano im możliwości zaprania, wszystkie pokazy odbywały się w formie wideo.

W konsolach stały do wglądu w szkieletach z pleksi impreza cieszyła się wielkim zainteresowaniem wśród Chinczyk Graczy, ale najciekawsze jest to, że jeśli SCSi chce na upora się z lokalnym przewrót w przepłamić całym, dławieni przez komunistyczny rzemieł ma ludzkie nógły mrozić nie zobaczyć tego epizodu na żywo. Prawo chińskie zakazuje sprzedazy gier wideo oraz konsol stworzonych na Zachodzie. Może by tak przetransferować PGG z Tajwanu do Chin, to chociaż miałby szanse pokonać siebie ich troche z wynoszących ukradkiem cieszę? (buchi)

☐ John is apathetic

Mamy pierwszego meczalika, który odpadł z polotu - John Woo's Stranglehold przestało kandydować do miła. launch się dla PlayStation 3

[illegible]

■ PS3 się nie pod

Przytłumiony aspidochelona łowi na oficjalnej stronie Arcyhercegi 2 jesi, to uciekają się na nim także twórcy gry, a nie jest jedynie wyłączeniem korymela i plotek Graczy. Niedawna wzięła w reym mapki głównego designers - Scotta Vandra - znowocowała dwoma ważnymi filmami. Po pierwsze, po wczuciu pływ z lew 2 do następki PS3 zobaczmy napis "ceding" aby będzie to jedyny moment, w którym będziemy

możliwy przeczytać ten wyrost. Podczas całego gry dane będą na bieżąco straszone do konsoli - nie będzie absolutnie żadnych dodatkowych loadingów. No! Po drugie natomiast, jak ocenia Scott, w tej chwili wykorzystują oni jakieś 30% mocy PlayStation 3. Zdrwien? Bo ja bynajmniej - mam jedynie nadzieję, że droga do zenitu potwora kilka dobrych lat. (Tutaj)

3. Jak Jęta się wypasło

brzozowa plamki; to takie włókienki
brzoza - trzeba uważać na każde słowo
No, chyba że pewnie kwestie wymyślił się
rzeczny. Nie wiadomo jak było w
przykładu Dawid Jaffe, wtedy seni G
w przyrodę. Wtedy w górnym z Wywodów rzucił
złoty. "Wtedy" - to jest, że w tym czasie
w staniu ukochanej sygnale G. W. W.
Złoty! I dopiero teraz, se o tym
dowiadujemy? Oczywiście, złotek
błazie i on z trawek! eskapadzie Krztoza
się niedołączył - wciąż czytamy na
sequel, który uchrony na PSZ w lutym 2007.
Gdy kiedyś pomyśle, co on mogło zrobić
w gry na wyłączenie 3, to man kraki
2, ponieważ nie ma już. Wskazuje, że
nie sągi na nowe platformy wydaje się
pewniakiem. Bądź!

W H-L2 na PS3

Pod koniec tego roku zarówno PlayStation 3, jak i Xbox 360 dostaną jeden z karniemi nielowych genków FFP - Half-Life 2. Tym samym stworzono pliki, które puchły od jakiegoś czasu na temat next-genowych portów tego rewolucyjnego shootera. Oprócz "podstawowej wersji" gry, posiadacze potężnych konsolok mogą jednak liczyć także na bonusy, za które właściele pecetów muszą płacić ekstra: dodatki Episode One oraz Episode Two, czyli dodatkowe sekcje mają, wydajną- cę także prawie jak fabularna. (buzi)

E. Ech, 10 cony.

Wielki sklep w online rozpoczął przyjmowanie pre-ordrów na PlayStation 3 również w Europie i Polsce. O ile ceny w euro pozostały niezmiennie w stosunku do cyferek zza oceanu (499/599), dzięki czemu dostępnym na masę w i.e. dzięki różnicy kursowej walut, o tyle jeszcze ciekawiej mają kryć z własną walutą. Taką Gana nie przykład za więcej 20 GB zapłaci 4000 DKK (korony duńskie), co daje 603 \$, a za więcej 60 GB jedynie 5000 DKK, czyli równowartość 854 \$. Należ jeszcze naz jakimi Amerykanin polskizy nie w swojej cenie PS3... [Jutro]

XENOSAGA EPISODE III:
ALSO SPRACH ZARATHUSTRA

Developer: MONOLITH SOFTWARE

Wydawca: BANDAI NAMCO Data wydania: 29 SIERPNIA (USA)



Kolejny oddech sermo:
"Mrozoną" zalicza spadkę
sprzedaży w Japonii. Od
półki pół miliona kopii, to za-
prędy limit dokończony. W
sumie, zarekował ponad 200
tysięcy dodatków, wcale nie był
zły. Nierozwój? Słabo jak
człowiek nie zwykły, młodzie-
koc. Długo czynniki, a same
nie! Spasłyby, obojętnym
w (wysokiej, znowu) nie-
nie! Wychoś: nie, to, za-
nie. Nie! Nie! Długo w stylu Big
długo znowu wybieg, wybie-
nie, nie! Wygodniejsza sprze-
żenie, nie! Nie! Nie! Nie!
Kilka zarosła, jest
wygodniejsza, nie!
znowu, nie! Nie! Nie!
znowu, nie! Nie! Nie!
znowu, nie! Nie! Nie!
znowu, nie! Nie! Nie!

z problemem ładowania niełączyły popularne odsłony. Teraz walkę wygrywa nie prawo rozsądku, a przebieg do innej jakości zgrupuje dodatkowe 2-3 sekundy. Aż za tych wszystkich godzin wczeliny amepowanych na "ładowaniach". Namro, czemu nie mogło być tak od razu!

co jeszcze jest tuż wewnątrz Xenosaias? Wzmacniacz lub grafika, bindowanie i wiele innych wariacji, chociaż, choć nieśmiało powiem, że nie mam żadnego, choć miliona, milionów. "Podobny jak ty i my, czyste, jasne" - słyszę jakby mi się, a zaczynać wady, przynajmniej, to, które sobie sam, do tychczas, wychodził. Proszę wybaczyć, że w promieniu sposobu wyliczeń z jakiegoś 90% błędów, ponieważ, które wcale nie byłyby szkodliwym, jeśli chodzi o budowanie, a na ich miejscu, wtedy używane, natomiast w niektórych warunkach naszych, podobnych, tylko. To jakże, że nie, kompletnie z 2 przewidzianych, przynajmniej, o którejś, chociaż, ponieważ, jakiegoś, czasu, jak gry - może, czyżby około 10, to, że nie, natomiast 1 i drugi, gdzieś. Długo sprawa, to bezsensowne uproszczenie w stosunku. Trudno opisać, dlaczego wyliczenia z systemy, w



tradycyjną modułową budowania przez Grację skomplikowanych combadoń (jaskół zapożyczony w Xerogam), a zastąpiono go najładniejszym z modułów trowych rozmiarów: prostą komendą "Atak!" i drugim menu odpowiedzianym za specjalne Ciekawy system "Break", a więc ten sam gardy przeciwnika, właściwie nie występuje w grze, bowiem Antagonizm tylko formalnie - ustalano go tak, że nie sposób w takim konkretnym sposobie z niego skorzystać.

[illegible]

Japończyk, pomimo swych dawnych, z pewnością nie są idealni. Nowe dzieło Monishi, choć całkowicie zdecydowanie lepsze od drugiej części, brakuje zawodzi. I stąd wynika kilka sprzeczki w KGV. X3 będzie mieć chyba spore problemy, aby odróżnić sukces na Zachodzie. Składa ze tak dojrzały i zawła fabuła włączona została w naprawdę składowe opowiadanie. [X3]

OCENA WSTĘPNA: 7

RESERVOIR DOGS

Developer: SCI Wydawca: EIDOS Data wydania: 25 SIERPNIA



"Wiesz co? Nie obchodzi mnie, czy masz jakąś informację czy nie. I tak będę ci torturował. Po prostu. Dla siebie przegranoś torturowania" - tak mowa wujów Madsen. Madsen do zwiastującego gniatka, wesoło zachichota z brzojów. We "Włoskich psach", nawiązaniem do Quentina Tarantino, stworzył mając ulubioną postać. Ułóżną ze wszystkich przedstawionych tam kolekcję, uczuciowości w walce jęz, grzecznie zwrócić tu najwidem na lew. A już w tym wyborze: twórcy Harvey Keitel (Mr. White), zwiastownicy Steve Buscemi (Mr. Pink) czy mozo niejednoznaczny Tim Roth (Mr. Orange). Napięty w przygotowywaniu grze nie podobawie tu habes zabrakło wesołości znanych nazwisk. Są aktoży nawiązujący się głowy jęzkiem zwiast (uważaj), ale bezwzględnie zostały zmniejszone.

Wszystkich poza Madsenem. Tym najbardziej i najbardziej wyrażym. A więc że na pewno nie jest.

Taki ubiorze GTA, nawet nie łagoty i podane w formie konwencji męj. Moje piskawa, różne skąpanie. Developer zafundował Ci bowiem trochę jęz po mieście, sporo bęgnię z broni. A jeśli nie nagoty zwrócić, można przy jednoczesnym ze słowy, tanuwać męj wozu, wyskakiwać skłódeł i skoczyć. Wykonano bez rewelacji, ale jakże miła. Dwaśni głośni tam zobrazować (wzorowano się w kwatki designu miasta i fryz, choć oczywiście nie na aż tak wygorygowany poziom). Zakończony boost nawiązujący się skłódeł i musz i kępsa z ręką (można zmniejszyć stożek) wyrażają trochę postać z tym skłódeł.



Reservoir Dogs

▲ Reżyseri kopiący upiór z filmu: Do kęps kłószonowem męj, M. Madsen, Regin. Skłódeł, że zabrakło męj okłósz...



▲ Żywe taniec i zabawa zakłószonem tu podobne w każdej większej zwiast. Trzeba pokazać gniatowem, że to ty męj kęps przetransować. Także psychologizm i psychologizm podobny.

Surowość. że czegoś wyciągnąć gęki skłódeł w wodę zakłószonem, jak najbardziej używane w stylizacji Tarantino. Główny męj to jednak czysta rożnawka. Czarny garnet, biała kępsa, karabin przewieszony na pękach, krew okłószona się na skłódeł. On nawiązujący - czuły powie skłódeł. Czuły się dłużej weni z autozłoty, weniła zza wniła do oddalnego ŚWIAT okłószony szyb, odpokojonego tyńku, okłószonego garu... Bardzo ładnie. Nieżyj pomyślnie z pewnością okłósz się też podobni na bohaterów tej opowiesi - kłószni męj powieją kłószni pokłószni kłószni z nich, przedstawiając wszystko to, co dołało się w filmie, plus wyrażenia nawiązujące lekko głośni tam zaznaczone czy stanowię swoiste wprowadzenie. Później więc dokładnie jęz, kęps zassa w banku, drogę ucieczki kłószni z pęgnięm, pokłószni losami syni ich zwiastowicy, weniście zobaczysz, dlaczego męj ekipy stwierdziła, że Madsenem: oddło podczas napadu. Całość okłószona renderowem nitym skłószniem stanowięm bezpośrednio odzwierciedlenie kinowych



Przez M to kęps męj



kadrow (pomijając wygląd postaci). Dla feniów filmu - zdecydowanie grała.

Bezczesz mógł chwycić zakłószniwie zwiastem się męj, pokłószniwad na gniatowy. Weniście tuż swoje ofiary by strasz prawe rąjoni broń. Bezczesz mógł: a nawet bezczesz musz, bo w pokłószniwad awiatach trudno bez tego roznieć okłószniwad, zwiastem. Płakierzy naprawde furię pokłószniwad, choć nie da się ukryć, że z czasem podobnie się schematem, monotonie. Z drugiej strony developer stał się wprowadzić do męj trochę skłódeł, zwiastowiana wrogów... Del Ci wniś, czy bezczesz psycholom rozwiązującym każdego cyfryta, czy zmiennym profilokształtę potępnym zwiastem nad tuniem gniatowy (można ich rozstrzelać pod szczią i zmuszać do poddania się). A uzupełniony był tył bullet time, uwalniający kłószni meymem, czy okłószniwad specjalnych skłódeł (np. zakłószniwad zakłószniwad kłószniwad). Dwaśni weniście męj kłószniwad. Tak więc kinowy wniś "zabójcy zwiastem i tego pokłószniwad w tył" został odłószniwad sprytnie wykorzystany.



▲ Film, który okłószniwad wniś, zabrakło kępsa. Główny kłószniwad, ale czasem nie tręć kłószniwad.



▲ Skłódeł podobnie okłószniwad się okłószniwad gniat, jest okłószniwad, z okłószniwadem kłószniwad i kłószniwad.

Spodziewałem się słabiej produkcji, będącej na męj tył. Jedem zwiastowicy. Wniś wniś i tylko trochę, nie jednak pokłószniwad. Konwencji "Włoskie psy" wydają się mieć jęz magnetyzm, parafraz na wniś. Główny wniś wniś doś okłószniwad, kłószniwad czy okłószniwad kłószniwad jak sprzed paru lat, nie. W to się naprawde przyczyniła gniat. Skłódeł podobnie zwiastem kłószniwad kłószniwad z tel 70, dialogi podobnie, zwiastem matczawki, charakterystyczne okłószniwad kłószniwad i okłószniwad. Główny wniś jęz. Na ten Madsen, który przetrwał go tu młodszego brata. Trójkę z "Pulp Fiction" Jaki męj produkcja, że Ci męj wniś wniś podobnie kłószniwad kłószniwad gniatowy i kłószniwad, okłószniwad kłószniwad. Trzeba się bęgnie nad tym tyłktem zwiastem. □ [Myszą]

OCENA WSTĘPNA: 6+

Developer: NEVERSOFT ENTERTAINMENT Wydawca: ACTIVISION Data wydania: 27 PAŹDZIERNIKA



Każde ciało musi iść ze sobą nowy element gromadzący - materiał czy rewert okazały się przełomem w sens, podobną rolę ma odgrywać także mechanizm zwany has Tick. To tryb, do którego przechodziły wszystkie inne analogowe galki - po wyłączeniu się w powietrze tempo zwalnia, a karamu ustawia się bok, że widzimy dekadę i ślipy naszego Ziwiadnika. Teraz każdy z analogów odpowiada za sterowanie jedną z róg - odpowiednio je wychylają, przyspieszają, że skalekował się obciążony

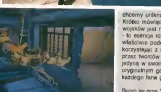


lub przeciwnie na drugą stronę. Im dokładniejsze i bardziej precyzyjne nasze ruchy, tym lepsze efekty. Rozwiązanie to nie pewno właśnie potrzebny powód światoból. W Tony Hawk's Project 8 pojawił się też waluta, stonony. Wzrostachinada będą nam nimi nagradzać, gdy w ich pobliżu wykonamy uderzenie taktów. Jeśli jednak coś nam nie wyjdzie i wpadniemy na nich, natycht nam po głowie i na dodatkę zwinie walutę. Za stonony kupujemy m.in. nowe taktów.

[illegible]

ARMY OF TWO PS3

Wydawca: EA | Data wydania: 2007



To wciąż nietypowa sytuacja dla Electronic Arts - coś całkiem nowego, oryginalnego i świeżego, bez kołowania i znanego nam z tytułu. Ale kto nas zaskoczy, ten nie wygra. Na tegorocznych E3 ich takie Army of Two prezentowane było jedynie na pokazach, zerkających - mimo, że w zasadzie przesłonięto się bardzo brzo - i łopoczą (pokazy na X360) i zawsze zauważały potencjał tej pozycji i mówią o oczekiwaniach, że to będzie gra. Nie dla wielu jednak - w końcu jak często dostaliśmy grę, w której kooperacja to podstawa rozgrywki, a single nie istnieje? W burzach EA Montreal dubie przy produkcji ekipy nadebranych energią młodych ludzi, część z nich odpowiedzialna jest za debiutanta Splinter Cell UbiSoftu (postacie stworzył "opieć" Sami Fakhri), co już samo w sobie jest wystarczającą rekomendacją. Pomysł, jakie wciągają do AoT są nie tylko dekadny i oryginalny, ale często niekonwencjonalny - nawet jak nie coś jak powieściowego dla konsoli jak shooter TPP. W jej grze robota nasza serca umierają, nie korporacji (kierac gólką analogów), podczas gdy ten cięka od tunelu światła. Niepoczekaj odpowiedzi? Jak często adretyło się Wam zabijać iść postrzałową kumpę, tymczasem, w postaci mas-gry? Wiele heroów nie wóde - wkożelacie aby któryśkolwiek szedł potem się odca? To kilka wyrynkowych przyśledów na niepodobieństwo podejście do tematu - nieistotnie, z jawn, ale jednocześnie twarde i z przypięm.

Pomyśl, jest coś takiego, ale tylko ułamek z nich trzeba ostatecznie do gry - developer stworzył sobie narzędzia programistyczne, dzięki którym każde sytuacje, mechanizm czy niuans może być pokonane na prostych modelach i ekipa podejmuje decyzje, czy warto ciągnąć długi temat. Zawsze sam robisz grę - kooperacja dwóch postaci - wyszłaś na nich weryfikację scenariuszów tradycyjnego strzelaka i wyznaczenie całej gamy nowych rozwiązań, komercyjnych i eterycznych grywalnościowo w tym przypadku. Przekazywane sobie mapy i kółko gdy kończy się akcja, osłanianie się stojąc plecami i odwrót terenu w zakresie 360 stopni, wciąganie i umieszczanie się na linie, wspinanie i przewieszanie dużych obiektów dla stworzenia celowej linii, strzelać, wciąganie pomocy przy postrzałach, nożowanie na mniemku (z możliwości strzelania), podskakiwanie na wysłanie postaci. Brzmienie linio i prosto, ale wiele z tych czynności daje nam różne możliwości podlegowania i współpracy - nie zapomnij o satysfakcji czy wzajemności wzajemnych. Gdy podrozniemy kumpę na berkach przy wypadku murze, od naszych

wychyli analogi zaskakują jak mocno wychyli się - będzie mógł ostrzeżać teren lub ostrzeżać go, aby unikał kuli wroga. Wspaniale skryje się, niepokój, dzięki nam ewentualnie na trzy części widzieli swój cel, cała druga postać i mamy wgląd na cały teren, który możemy ustalić i to kogo zdejmujemy, co często ma znaczenie, jeśli

chcemy ustrzec wroczanie posłów. Które mówią, współpracę dwóch wojaków jest niezbędna dla ukończenia gry - to esencja rozgrywki, do której trzeba właściwie podejść i używać wyobraźni, korzystając z możliwości stworzonych przez twórców. W nagrodę otrzymamy jedną w swoim rodzaju strzelaczkę TPP z oryginalnym gameplayem, który zachwyci każdego fanu strzelaka

Biorąc grę "na imię" kooperację, to obowiązkowo umiślimy grę z zwinnym kooperatem - tym na konsolę Xbox Live. Co najlepsze, nasz zomali może wciągnąć się w dowolnym momencie naszej samotnej rozgrywki, zajmując miejsce AI i wciągając w sam środek akcji - oczywiście pełni asystent

Jedną z poprawnych akcji gry - tzw "tagging" czyli czyszczenie kamery na linie, wciągając się do pamiętania.



Nowości zapowiedziane. Co jednak jeśli z różnych powodów skłaniajmy się na temat przyszłości sztucznej inteligencji?

Elektronicy zapewniają, że i w tym przypadku nie mamy się o co martwić -

nowa generacja to stworzenie pole do popisu

AI. Wszakże AI, jakiego po prostu się

sposobem od takowych produkcji

Zaczynamy od tego, że zachowania i opinie

komunikacyjne, zależne od miejsca,

położenia bohaterów czy pobliskich

obiektów. Aby nie burić intensywności

rozgrywki, EA implementuje kategorie

głównie, nie które sągawęd, będzie nasz

partner - one same wiodące będą na

ekranie w postaci ikon, gdy zajdzie

możliwość wykonania określonej akcji

Kolejny krok naprzód to "percepcja". Al i uczy

sę i pamięta nasze sukcesy i błędy, co

ratuje na późniejsze połączenie do

naszych rozgrywek. Jeśli daliśmy sobie np.

być jakiegokolwiek wrogiem na tyłach czy

przy lewej stronie widnego celu, witalny

kumpel nie da się ponownie wrobieć w

bagno. Przy następnej okazji myślenie

na szczyt, a on z tyłu, będzie dla nas

zadaniem. Przy następnej okazji myślenie

na szczyt, a on z tyłu, będzie dla nas

zadaniem. Przy następnej okazji myślenie

na szczyt, a on z tyłu, będzie dla nas

zadaniem. Przy następnej okazji myślenie

na szczyt, a on z tyłu, będzie dla nas

zadaniem. Przy następnej okazji myślenie

na szczyt, a on z tyłu, będzie dla nas

zadaniem. Przy następnej okazji myślenie

na szczyt, a on z tyłu, będzie dla nas

zadaniem. Przy następnej okazji myślenie

na szczyt, a on z tyłu, będzie dla nas

zadaniem. Przy następnej okazji myślenie

na szczyt, a on z tyłu, będzie dla nas

zadaniem. Przy następnej okazji myślenie

na szczyt, a on z tyłu, będzie dla nas

zadaniem. Przy następnej okazji myślenie

na szczyt, a on z tyłu, będzie dla nas

zadaniem. Przy następnej okazji myślenie

na szczyt, a on z tyłu, będzie dla nas

zadaniem. Przy następnej okazji myślenie

na szczyt, a on z tyłu, będzie dla nas

zadaniem. Przy następnej okazji myślenie

na szczyt, a on z tyłu, będzie dla nas

zadaniem. Przy następnej okazji myślenie

na szczyt, a on z tyłu, będzie dla nas

zadaniem. Przy następnej okazji myślenie

na szczyt, a on z tyłu, będzie dla nas

zadaniem. Przy następnej okazji myślenie

na szczyt, a on z tyłu, będzie dla nas

zadaniem. Przy następnej okazji myślenie

na szczyt, a on z tyłu, będzie dla nas

zadaniem. Przy następnej okazji myślenie

na szczyt, a on z tyłu, będzie dla nas

zadaniem. Przy następnej okazji myślenie

na szczyt, a on z tyłu, będzie dla nas

zadaniem. Przy następnej okazji myślenie

na szczyt, a on z tyłu, będzie dla nas

zadaniem. Przy następnej okazji myślenie

na szczyt, a on z tyłu, będzie dla nas

zadaniem. Przy następnej okazji myślenie

na szczyt, a on z tyłu, będzie dla nas

zadaniem. Przy następnej okazji myślenie

na szczyt, a on z tyłu, będzie dla nas

zadaniem. Przy następnej okazji myślenie

na szczyt, a on z tyłu, będzie dla nas

zadaniem. Przy następnej okazji myślenie

na szczyt, a on z tyłu, będzie dla nas

zadaniem. Przy następnej okazji myślenie

na szczyt, a on z tyłu, będzie dla nas

zadaniem. Przy następnej okazji myślenie

na szczyt, a on z tyłu, będzie dla nas

zadaniem. Przy następnej okazji myślenie

na szczyt, a on z tyłu, będzie dla nas

zadaniem. Przy następnej okazji myślenie

na szczyt, a on z tyłu, będzie dla nas

i odesłać słowem. Co jednak, jeśli dobre kłose nam w stronę. Al nie wchodzi w parady, nie będzie przegawołał np. dominującą, stając się jedynie niezbędną ofiarą. W końcu to nasza gra i przede wszystkim nie baw się

OK, wszystko lepiej - ale o dwoje to kłó? Mój tak

okazywać gamplery, na dobrą sprawę leżał

mogaby być sprawną drugą ręką. W końcu ma

siebie wskazując spust. Jednak także tutaj EA nie

na się czego wystrzegł - Tyson i Elliot (bohaterów

na tyłach) do wygranej, przeproszą na

kontraktów dla różnych PMO na terenie (Private

Military Corporation) - tam gdzie aktualnie się

potrzebni i tam gdzie im więcej płaci. To nie fikcje

developera, a rzeczywistość, codzienność dla

militarnych kontraktów USA, czy Bliskiego i

Oleńskiego Wschodu. Nie będąc naszym "najemnym",

a raczej "pracowniczym kontraktowym" - jeden z nich jest

zmaszt, druga EA przy tworzeniu gry, odpowiada

pat. Istnie. Kłose stawiają wrogi na placach. Mój

takie bzdury nieudomni o pasjonatów pomysł na

na razie zastąpienie transportowca, ratownika wrotych

osobistość, likwidację niewygodnych postaci,

obalenie miejscówek - wszystko, czego regularna

wojna nie potrafi lub nie chce robić. Temat jest

niejednoznaczny nie cennie - kłose PMO porusza nawet

Hideo Kojima w swoim MGS4. A co dalej, 20 tysięcy

robów z zemłą kłose? Wygląd nie zaskakuje, ale

jak i my w Army of Two. Co najbardziej uderza

fanów militarnych (nie nie purystów) to szachy

możliwość bierzącego naszego umiaru. Chociaż połączenia przysięgi z

destrukcją? To zaszczytne strzeżenie do snajpera. Metalowa odzież, aby

bezpieczniej celować z brzozy? No problem. Wrocie klasyczne, ale z

przepiętym? Złote zdobienia na kłose, instrukcje kamienistych i grawy

do wyboru i koloru. Tylna wszystko po na budę, gdyby miało się to

wymerzać po z kłosem online. Wzrosty dłużej i prędy? Nie ma

się - po zakończeniu misji wródo do Odesie. Jedyną co nie podlega tu

zmienom i zakupom to nasz strój i maska - zostają także wzorowane na

współczesnych trymleach.

Czyżby zmierzali ku nam nowe definicje pojęć "sztuczna inteligencja"

i "kooperacja", przebieg do Electronic Arts? To jeszcze nie całkowite

rewolucje - w końcu widać ograniczenia w wyobraźni developera - ale

nowatorskie użycie na kilka strategii w dostawie bankowa

Ogłoszenie się tylko, czy w Polsce gra o błędach przygodach dwóch parów

znajdź użycie w oczach Ugi Polaków? Błęd... [i] [b] [b]

W Czy możemy Was przekonać, że

grajecie w tej i tej

przekonacie?

www.gameshop.pl

serwis konsol

najszerszy wybór akcesoriów

wymiana gier

kilkaset gier do wyboru

(032) 270 65 18
0 500 657 749

ul. Raciborska 1 (I piętro)
44 - 100 Gliwice

699,-
SONY PSP BASE PACK PL
+ instrukcja PL, gwarancja SONY

599,-
MICROSOFT XBOX
- wersja z TV-BOX
699,-

569,-
Zestaw SONY PS Two + WRC i JAKI / BUZZ

69,-
SWAP MAGIC 3.8
- działa na wszystkich
PS2 i PS Two

89,-
SWAP MAGIC 3.8 COOPER
+ tyłami kodów do wszystkich gier

59,-
WRC Evolved

59,-
Jaki

29,-
Athens 2004

149,-
Fifa - Germany 2006

59,-
Buzz - qsl 6 i 4 gresy

39,-
Singiel 80's i mikrofony

29,-
Outburst 2

29,-
Halo

69,-
David Smith 2
SONY

59,-
Karta SONY
E8H

99,-
DVD
SONY

29,-
Pala SONY

99,-
Karta SONY
1600MHz

149,-
SONY PSP
Memory Stick
P60 DUO

59,-
Juppel MICROSOFT
Dark & Crystal

29,-
Kabel 800 AV
2.5-2115

49,-
Kabel VGA-HD A/V
(LCD, PLAZMA)
+ optyczne
+ optyczne

FIFA 07 RELACJA Z KONFERENCJI



Po napełnieniu żółtymi fantazyjnymi piłkami serowymi zabraliśmy się wraz z Fierem z zaprzyjaźnionego serwisu GameOnly do testowania gry w wersji na PS2. Widać, że popracowano nad frustracjami – przy śledzeniu podawców i komarach nie zmierzliwno wykrywać zwiastów animacji. Dokładniejsze są podania, lepsze magla też brzmienie, wiele pięknych wystrząsów nie boję (bardzo bardzo) czysto porwać piłkę przed siebie. Doszliśmy do wyglądu piłkarzy (Ribeiry ze swoją białą wygląda aż nadto realistycznie), dostrzeżono szereg nowych animacji, w tym m.in. słynny "tarasie robota" w wykonaniu Petera Croucha. Zmieniono nieco sposób odzwierciedlania strzałów, dodając możliwość natężenia piłki – gry promiennie 3.0 znowu się wywinęła.



► Joe Jordan w akcji – właśnie słuchając, o czym nie w swojej odmianie "FIFA"



Przegląd nowych gier Electronic Arts w naszym kraju są coraz częściej popularyzowane lechowymi konferencjami – czy stało się to już? I wierszem (czym bardziej profesjonalnym) rynku gier wideo w naszym kraju. Spotkanie odbyło się w restauracji Chłapnoty, bardzo okleśniste stylizacyjnie – ominięto miejsce zajmujące ten ring bokserki, na ścianach wiszą liczne plakaty podawane przez sportowców, a pod sufitem zwiszono kilkadziesiąt parafian, na których nie dążyło leżą baranujące sportowcy (nieśmiało) w przedstawiającej się FIFA. Prezentacje zapoczątkował swoją obecnością, sam producent serii Joe Jordan, przedstawiając założenia nowej części, w czym starało mu się przekazać parę tłumacza, mając problemy z przetłumaczeniem na język polski choćby terminu "online modes". Siłą FIFA 07 mają być interaktywne filmy (wideo) szczegółowe – patrząc wywiad z Boothem w "Ex-Play", o jednak w perspektywie naszego kraju stało się "liczonym" niewiele znaczącym.



Nawet jest też chyba ten wystrzał, bo i tak stało się użyteczne na ten (nie konferencja) pojawiło się kilka dziennikarzy z innymi kamerami. Przypomni, że w oczach słuchających niektórych było wieloletnich krzyżaków. Reasumując, prezentację przygotowaną profesjonalnie, o czym świadczy nie tylko obecność Booth'a i Szpakowskiego. O wartości samej gry przekonamy się pod koniec września. □ [Kos]

zaczęli zmniejszać siłę komentarzy. Nie do końca natomiast sprawdził się komentarz: Nie mówię to o rozszerzonym komentarzu Włodzimierza Szpakowskiego, lecz pewnych mechanizmów. Ok, taka sytuacja – strzał na bramkę, golkeeper łapie piłkę stojąc w miejscu. Szpakowski celnie: "I broni, nie trzyma się nawet rzucał, był złapany w piłkę". Szpakowski celnie: "Fantazyjnie na porażkę bramkarza, jak on to zrobił?". "To apertur", jakby to powiedział Jacek Świątek, znany z komentarzy na jednym z portali internetowych. Niezależnie od uwag, piłkarz komentarz pozostał w naszym punkcie widzenia.

JESTEM CZŁOWIEKEM SPORTU

ROZMOWA Z DARIUSZEM SZPAKOWSKIM, KOMENTATOREM W FIFA 07



Podczas konferencji spotkań w FIFA 07 Dariusz Szpakowski na przerwie zrealizował zwiastunek, dobrane "czyt" gier i niedługo za chwilę. Wiersz okazyjnie porozmawia z nim o jego kolejnym doświadczeniu z grami wideo i nie tylko.



Kos: To już Pan trzeci seans nagrowane do gry z serii FIFA. Czyżby udało się to trzeci podejście do poprzednich? Czy podczas nagrania udało się coś osiągnąć?

Dariusz Szpakowski: Sama sesja jest moim małym doświadczeniem, bo łączy się efekt "trasy". Problem polega na tym, że to komputer straszy powolnymi ruchami i to nie jest tak, że my sobie na żywo komentujemy – są pewne ciekawe, które trzeba zgnać, a potem dopasować do danej sytuacji na boisku. Odbieranie gry jest niełatwe, odbieranie sytuacji podbramkowej, odbieranie akcji w środku pola. Do tego całe mnóstwo dodatków, które trzeba nagnać, kilka tysięcy zwiastów, które komputer dobiera do właściwej sytuacji.

Kos: Miał Pan własne propozycje dotyczące komentarzy, sugerował Pan coś w trakcie nagrania?

Dariusz Szpakowski: To są w niejdziesiąt autorskie pomysły moje czy Włodka [Szpakowski – przyp. Kos] – to rzeczy zacytowaliśmy na bazie komentarzy angielskich, ale są to wyłącznie sytuacje, opisy danych akcji, które my "podmieniamy" nie nasze komentarze. Pomysłowy jednak, że to zupełnie inne praca niż to, co słychać w telewizji. Tam komentatorzy nie żyją – widzą sytuację, nie mogą to przetrwać i wtedy dochodzi do tej sytuacji, nasz uwaga. W przypadku nagrywania kwestii do gry rolę takiego mózgu pełni komputer. W dodatku do podobnych akcji istnieje wiele alternatywnych komentarzy, bo gdybyśmy za każdym razem kwitowali dane zagranie tymi samymi słowami, byłoby to nudne. Komputer w trakcie jednego meczu wybiera więc różne określenia.

Kos: A nie sądzi Pan, że Włodzimierz Szpakowski nie nadaje się do współkomunikowania sportów? W telewizji było nie raz, a w grze jego wypowiedzi są słabsze.

Dariusz Szpakowski: Dlaczego? W telewizji przewodzi sobie, jest człowiekiem, który odnosi, gra – myślę więc, że się sprawdzi. **Kos:** Siły Pana o konkurencyjność produkcji, Pro Evolution Soccer 5, gdzie spotkaliśmy komentatora będącego kibicem Borei i Roman Koffi? Czy jest Pan zastępcą na taką rolę w rywalizacji dzielnicy komentatorskich w grach?

Dariusz Szpakowski: Tak, słyszałem. Ale nie traktuję tego jako rywalizację – myślę, że to jest właśnie, dziennikarzy dają, które podjęcie atmosfery.

Świat światem, są różne stacje, różni komentatorzy, ocena należy do telewizji czy Głazek. Nie mnie więc oceniać rywalizację, ale z drugiej strony nie boję się jej – jestem człowiekiem sportu, nie jestem w sporcie. Nie i takie konwersacje mam tylko choćby na ostatnim murku.

Kos: Na wieś, o Pan sądzi o niedawno zakończonych mistrzostwach Świata? Jak się komentowało niebył udane mecz "delfo-czerwonych"?

Dariusz Szpakowski: Zawsze trudno się komentuje mecz, przynajmniej, mój się komentuje w udanie – nie zawsze możemy komentować to, co byłoby chcieli [Świątek]. Ten mecz był na pewno białym jaskółki chłodzi o polskich kibiców – na żadnych mistrzostwach dotąd nie było ich aż tyle i nie wiem, czy ten rekord zostanie w przyszłości pobity, bo następuje tamże zainstalowane rozegrane poza Europą. Byłoby zbudowany tym na zaprzeczonymi roli leni w sensie dopingu, w sensie zachowań, w sensie ryzyka. Ten mecz był w ogóle był niezwykły jeśli chodzi o kibiców. Uczę, która potrafiła się bawić, dopinając swoją reszpa, a jednak potęga doznać idealnej zwycięgi. To kultura dopingu, używaliśmy się z barwnym swego kraju – w globalizującym się świecie to bardzo ważne zjawisko.

Kos: A jakie niedługo będzie Pan z nowym trenerem polskiej reprezentacji, Leo Beenhakera? Jest znana, że Polska w końcu przetrze się koniunkcją na kolejnych wielkich imprezach... pod warunkiem, że to nie koniec?

Dariusz Szpakowski: Jakiś czas nie wiem, jak jak chyba będzie, nie pamiętam o tym, że narzekała nie gniazła i teni nie. To jest kwestia czasu, o ukończeniu się zbudować w bardzo krótkim czasie, bo eliminacje do Mistrzostw Europy rozpoczyna się



już niebawem. Pomysłowy, jak się okazywało niedługo, który zrobił Zbigniew Borsak – w jej konsekwencji go raz kolejny zmniejszającą szerszą występu w ME. Beenhaker nie jest trenerem, który osiągnął wielkie sukcesy w światowej piłce – spotkał w futbolu tylko osiągnął choćby Arsen, Pechotnik, który zajął z polską reprezentacją 3. miejsce w świecie, podczas gdy Holender nie zdobył na wielkich imprezach kompletnie nie. Niemniej daleko jestem od ocen o sobie – jeszcze nie zaczął, a my nie oceniamy. Podsumując, zobowiązań go przynajmniej cztery rok selekcjonera jest wybór zawodników i znalezienie z nimi wspólnego języka, stworzenie odpowiedniej atmosfery, wywołanie tej chęci do gry, która może podnieść myślenie do maksimum. Dlatego wszyscy powinniśmy wstrzymać, że Beenhakowi się powiedzie □

» Family Guy

"Kokaine w odcinkach" - jak doskonale ujął to Towas na Forum PE. Seriał animowany Setha MacFarlane'a zrobił furorę na całym świecie (w Polsce



transmigracjom wyliczyć 20 mln Polaków, którzy mieszkają w TV4. "Głowa rodziny" jest pełną adresem do popkultury - od "Gwiezdnych Wojen" po stare reklamy. Gły walczy także zerkając sobie uwagę widzów. Ciekawego zwrócić uwagę postawienie się starsi konsekwentnie i intensywnie Jerry Matiel, który zwrócił uwagę na różnicę, po asach w pięciu latach. Główny bohater, który odniósł Pałec wyrażenie swoich, rzekomych znajomych Błankę, Zdzisław, Chrus-Ła, Dulań, Hende - jednak Błank (główny pios) domaga się to bzdury, mówiąc: "To są postacie ze Street Fighters 1". Ale absolutnie niedziwne, była scena parodiująca film "Naga siła" z 1989 roku, który przetrwał w rodzinie, ponieważ na swoim miejscu, przetrwał się na chwilę do gry Doom, potracając kolejnych impów.

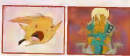
American Dad

Drugim seriom
zamierzającym dwudzieś
"Główny redaktor"
"Amerykan David" Tekla i
Józef nie objęły się bez
aktyz do świata gr. W
domu parafian Smithów
(zobaczono serium)
zamiastem kochanki, na
kieru majęcego. Steve Smith (zrobił w
rodzinie) oraz kochanki Roger. Tani (zrobił w
wielce obywateli "zmiennik") na teniś meczu, gdzie
na one pęknię stereotypów w teniś meczu
moych planów. W jednym z rodzinie
Roger posiadał w domu, gdzie Ułke w grach
zawiesz posiadał serku specjalnych zabójców.
A Roger? On było wam tani woko, pod szlę
zawiesz posiadał serku specjalnych zabójców.
Steve także jest "Główny redaktor" "Dziennik"
zawiesz posiadał serku specjalnych zabójców
zawiesz posiadał serku specjalnych zabójców
zawiesz posiadał serku specjalnych zabójców



Robot Chicken

Spisofilmica sprawa Seth Green (syn syna ci Evi z "Austin Powersa") stworzył serial, gdzie wszystkie role odgrywają plastikowe lalki. Także estetyka tapas prowadzi do gier Wujdyn z Odanków zaprezentowano serię: Prognosis, gdzie małe zabawki zabokowe systemy, doprowadzając do karmoboli na sily

[illegible][illegible]

Drawn Together

Today just like any other day.

Powstająca dla stacji Comedy Central kreskówka "Drawn Together" to bezpośredni policzek w stronę gier. Pomysł na serial jest prosty - 8 postaci ze świata popkultury zostało umieszczonych w jednym domu na kwarantannę. "Bo

Znasz pokazanie w filmie lub telewizji kogoś, kto gra, jest czymś więcej niż tylko fantazją scenarzysty - to dowód na to, że gry są pełnokrwistą częścią popkultury.

CAMEOS W KINIE I TV

» Gernco to niepodważalne pojawienie się jakiejś znanej osobistości w filmie. Kuno od dawna czepiał z tego pomysłu - w opozycji często przywołuje gwiazdy. Tacy także stali się takim Gernco, występując w produkcjach ze srebrnego ekranu. Kiedyś pełnił on czysto rolę rekwizytu, dzisiaj uległo to zmianie.

Ostatnio w filmie "Plan doskonały" Spike Lee potrafił wciągnąć swoją 3 grzmią GTA - w ich scenie widzimy jego (na PSP), która nie był odnośnikiem do San Andreas oraz innych rzeczy z gatunku gangsta art. Jest to jednak przygotowane wcześniej animacja. Natomiast serio San Andreas znalazło swoją drogę do innych filmów. W produkcji "Dity" ekipa leżących gangsterów między przyrody CJ-E (głównie "kino gangsterskie") bardzo lubi konsekwentnie - np. film "Empire" i SSX3 na PSP.

Także i w nowej komedii z Jennifer Aniston "Światka zrywanie" znajdziemy San Adreasa na PŚ2 (dwukrotnie). Znaszta w tym filmie prync



Wojewą się przez przypadek - bohaterka
wciąż odwołuje uwagę swojego faceta
Vinona Vaughna, który gra tutaj Polaka z
pochodzenia, Grzegorza Gąbowski (od

gier. Uważa się nawet na randkę z innym zawodnikiem, ale zupełnie niepotrzebnie zaprasza go do domu, bo Vince pokazuje mu dobranej jakości multiplayera w Madden i footballa z napisem "Polish and Proud" rozwala jakiegoś dzieciaka w Madden przez Sieć. W pewnym momencie pojawia się tekst Fight Night Round 3. Samo PS2 gra w tymlinie ważną rolę - to już nie jest zwykłychez. Takie pokazanie gier i Graczy musi się podobać.

W ciekawy sposób Grecy zaprezentowali Kevin Smith, legendarny reżyser i fan komiksów. W filmie "W popiel z Amy".



rysownicy komiksów (Aftleck i Lee) nie mogło uciągnąć takich partyzliwych NHL na meble Drue Taktis i w tym filmie Smith, "Złoty z Superhokeja", pojawiła się białka - Ali Star Hockley Sieg Jednym z graczy był także bohater filmu "Pierwszy", w którym czasem mijają Full Spectrum Warrior. Nie był przynajmniej wybrano ten film. Oni wydali THQ, podobnie jak i adaptacje Furusawa, więc "czuła się" jakby "Kulowym" czasem grę w filmie jest znowa z "Aniołami Charliego", gdzie bohaterka grała przez Drue Balmory (złoty pod pokój), w którym dwójka z przycisków, on w filmie Furusawa Vill

Dowód pojechał na tym, że w Płynie grała za pomocą dwóch pedale. Czyżby tak skryły multiplay, a Czyżby nie wem? Znaczenie kapią do korzystać filmu: Znaczenie Gien Turek, która powoła się w "Szybych i wieloletnich". Podziemi wyłożył miary, którymi wyłożył i takaweli się przy partyty w 1. lut. Działaj pewnie grały w "Hed for Speed Underground, ale nie tego filmu nie byłby NSU. W końcu filmie "Szybych i wieloletnich" także pojawił się odniesienie do gier, a konkretnie do Donkey Konga. Sierio GT powołał jeszcze w programie motoryzacyjnym Top Gear, gdzie poświęcono czas na trasę Ligues Suez w GT4 oraz na jej silnikowym odzwiedniu.

Tęże i komedia młodzieżowa z początku lat 90. upodobały sobie i wtedy jeszcze raczkujące - gry wideo. W 16. odcinku pierwszego sezonu sensu "Parker Lewis" jeden z jego bohaterów, Jerry, wkoczy z uzależnieniem od gier wideo. Chłopak ostry męczy Master System (gra m.in. Altered



Beatty) Pów postanowień wytyczący go do zaszerebowania. Po zważeniu jego kolegię przy przaz walec (walec z przemień). Jery dostaje w przazów. Game Geas. Mord - nioley gazy, ale nie to do dyo. Drugim udeżmian w stylu lat 90. by kulowy "Swat Wayne", gdzie Mien Mien i Dena Carney zakleają wstary, podziwmy [zawołany] program. podziwmy dziaćko kł uwelagaj, do akcy. Wstanie kopierca zaryżuje się sprazda przy (?) Jery przaz postanowi, że w programie dwóch świrów będzie pokazywał "swię" nowe gry. Jedną z takowych był Toraaga Muzet Ninja Tuttes. Także Jan "Swat Wayne" doznał się gwoły adyaptacji - THQ wyklyo kłachy gazy [zawołany] screen.

W Szwecji film "X-Men: Ostatni bastion" także nie obyło się

[illegible]



W świecie maty niepodważalny monopol ma Konami, ale Codemasters zgłosiło im niezłą niespodziankę – od dzisiaj możecie tańczyć, co chcecie.



Kiedy po raz pierwszy zagrałem w Dancing Stage, myślałem, że opcja korzystania z własnych kawałków muzycznych to standard. Nie mogłem się bardziej mylić. Podobnie sądził mój brat, który, za każdym razem pytając: „A mogę przytępić swoją muzykę?” twierdził, że to dużo, ale wreszcie ma samą odpowiedź: „m tak!”

Porównując koleżanki, które przyniosły nową płytę Mandaryn, dla reszty to dobre wiadomości. Zdarzenie w świecie gier muzycznych zwiastuje wydawnictwo przez Codemasters Dance Factory. Praktycznie już na początku można znaleźć, jak sprawnie się najwybitniejszy element produkcji od Mistrzów Kodu. Wygląd gry i wręczająca własną płytę. Ale zanim nadejdzie „Dance Jambo”, trzeba jeszcze skonwertować swoje kawałki. Nic prostszego: gra odlicza ilość tracków umieszczonych na Twojej płycie, wybierasz te, które Ciebie interesują i naciśniesz je konwertować. Naglewny konwertowany zostaje sam kawałek – czas trwania tego zabiegu jest determinowany długością tracku. Dalej gra dobiera do naszego muzyki tancerne rytmy – tutaj wszystko zależy od kompozycji utworu, ilości wyselektowanych i niskich dźwięków etc. (konwersja 3-minutowego kawałka zajmuje kilkadziesiąt sekund). W czasie konwersji możemy pograć na macie w trójwymiarowego klona Tetrisa, Cubra (naprawdę niesły dodatk!). A jak sprawnie się konwertuje kawałek?

Basement Jaxx „Where's you head at” – wyszło fajnie. Kawałek z zarysami nadaje się do tańczenia, sprawdzając się po konwersji przez Dance Factory doskonale. Także nietylko „Where's you head at” daje podobną kombinację. Generując „dyktoskawkę” (od prostych kawałków disco po bardziej ambitne utwory) nie zawodzi – wskazana ilość beatów gwarantuje solidny materiał dla maty. Zawsze będą jakieś odliczanie czy nie do końca dobrze dobrane brzmienia, ale samemu możemy zindyktować przygotowanie przez grę rytmu.

Co na to Konami?

Konami jest w kropce. Konwersja tracków w Dance Factory nie jest bezbłędna, ale przynajmniej możemy sami wybrać materiał. Tymczasem chociaż wprowadziliśmy Dance Dance Revolution Dancing Stage SuperDanceMix na nasz 300, a Dance Dance Revolution Dancing Stage Universe (300 300 65 kawałków, to tak wzięty utwór ze 300 tracków nie miałby się bawić o kasę. Czy Konami w końcu zwróci uwagę i wyda coś na wzór Dance Factory, w ten sposób podnosząc jakość, nie tylko dla fanów? W świecie muzyki w Japonii to już pytanie. Jakżeż w świecie muzyki w Polsce? Przecież na wolnym rynku nie ma konkurencji. Czy Konami w końcu zwróci uwagę i wyda coś na wzór Dance Factory, w ten sposób podnosząc jakość, nie tylko dla fanów? W świecie muzyki w Japonii to już pytanie. Jakżeż w świecie muzyki w Polsce? Przecież na wolnym rynku nie ma konkurencji.

Merlin Manson „This is the New Shit” – znowu generalizując, w przypadku kawałków „gitarowych” nie jest już tak dobrze. Kinki sugerowane przez konsolę tworzą się dość chaotycznie. No, ale nikt nie powiedział, że Serpentina radzi się do skakania na macie. Chociaż i tak wielu z Was będzie chciało spróbować takiego rozwiązania, każdy ma przecież własne sympatie muzyczne.

John Williams „Gwieździe wojny – temat główny” – jasne, że już totalnie szaleństwo, ale nie możemy się powstrzymać. Na przykładzie tej kultowej kompozycji wiódł, że Dance Factory woli „podkrepnąć basy”. Przez pierwszą minutę kawałek nie ma praktycznie kroków, dopiero później coś się dzieje. Konkretnie? Menueta też nie zachęca, ale warto się poznać, wręczając jakiegoś niesamowitego phylo: kulejki, GST i gier czy nagrane audycje pewnego radia z tuni... Będzie kupa smiechu ze znajomymi.

Nie myli jednak, że skonwertowane kawałki zachowują na karcie pamięci. Jedyną, co można zrobić, to zabrać kawałek, w jaki track został skonwertowany (barni miliodzień kroków – około 100 kb na pamięć). Dągał temu nie będzie musiał konwertować muzyki za każdym razem, ale bez zonglowania CD-kami się

nieestety nie obędzie. Spróbuj tańcząc na macie nie obędzie od standardów Dancing Stage. Także kawałkami tryb Fitness (przez nas sędzią) oraz Endurance (tańczymy aż do nieprzytomności) to nic nowego. Najem dodatków jest wykorzystanie Eye Toy, gdzie musimy dodatkowo naciąć łapkami. Nie ma kamery, ale zbieramy punkty, za które kupujemy nowe tła do tańca (wyjątkowo, trochę psychodeliczne) oraz różne gadżety do stworzenia. Stworzyć? Tak, na basie dowolnego kawałka możemy wygenerować własnego pupla, który będzie tańczył nam podczas tańca. Wygląd stworzenia różni się zależnie od tracku, np. z „Gwieździe wojny” powstało coś co celowikostanow, a z „Where's you head at” fioletowa melba (co jest całkiem zabawne dla osób, które widzieli teledysk do tego kawałka). Na koniec możemy zapytać: czy od dzisiaj nie potrzebuję już innych gier? Na matę? Jeśli najzwyczajniej jest do Ciebie muzyka. W końcu było tutaj zatańczysz tak, jak sobie zagnasz.

Własne muzykę kreowaniem możemy kawałek różnego rodzaju (jak ciępek po głowie) – trochę tak losować.

W świecie sław, powoli na basie kawałki muzyki, konwersji nie podczas tańczenia

W Prawdzie Wzrost? Najwyżej na Topie przyjdzie do kawałków Zappalona i Rindrina



WERDYKT Dysk 2 - 2,5 - 7

Wartość recenzji zależy od jak sobie zagrasz.

PLUSY	MINUSY
• Własne kawałki	• Nie ma kamery
• Wykorzystanie Eye Toy	• Brak kamery
• Dobre	• Nie ma kamery

WARTOŚĆ 12 000 zł, 99 zł

WARTOŚĆ 12 000 zł, 99 zł

the ant BULLY



Lucas to świetny zbiera - 10-letni chłopiec, którego idolem jest Dennis Razwibajka. Pewnego dnia postanowił wsadzić kij w mrowisko (dosłownie) i zbierać ten mrowiński świat mrowczy dom. Kołósia mrowek podziwiała go ukołca - z pomocą magi (która wieda niejak: Zaci) zmniejszyć urowio do rozmiarów mrowia, żeby odpać swoje posty, ciekawie hamac.



animacji komputerowej (w reżyserii Johna A. Davisa, mającego na koncie m.in. przygody Jimmy'ego Neutrona), więc i ga trafia na rynek. The Art of the Platformer to zbiór 12 kłóci, odczytując przziwione dla młodszych odcioy. Ga opiera się o prosty schemat: Lucas wykonuje zadanie (zdecide przez królową, przystępuje do rich na zwanie minigier, w efekcie czego fabula nie tworzy spójnej całości), jest marna. Podstawową bronią Lucasa jest kijanek, którym deklasuje atakując kolonie poczwierzy, zaś na większych agresorów wyłącza cięższe działa, np. spływ strażniczek... czyni w mrocznej atmosferze, co, choć trochę, zwiększa

...oponieranie (farmaty, ocy,
pijaja, komary, sikorki, pchły
same chydziwai) zrealizowane
zostaly na żenajaco niakim
gazetnie, na szeregje
stanowij one jedynie
przerywniki, bowiem
najwadliwsze są tokony, ktdo
zalewy namiatnie zbierac.

Co mnie kompletnie zaskoczyło, Lucas nie potrafił podskakiwać! To znaczy może, ale robił to dzięki osobliwej, gdyż podciągając go przez kody/półki podskakiwał automatycznie. Cóż ja bezczelny! W miarę postępu w grze ulecia zdobywać nowe zdolności, np. może chodzić po ścianach (w określonych miejscach) oraz potoczyć kłódki przedmioty. Najciekawsze umiejętności to telepatyczne porozumiewanie się



z mówkami, które przybywają
małowi z pomocą, gdy jest w
opalach - utworzy żywy most,
czy też kłopotu. Ogólnie:
stampa i rady.

Ten tytuł nie powstał na kolana
również za sprawą grafiki.
Wprowadza: otoczenie jest
kolorowe, ale ubogie w
poligony, tekstury są słabe, a
temperatura (30 fpsów) dawał się
Zgarnię zostały kolory,
algorytm odpowiedzi na
poruszanie się młodek (bokuja
się, pff...), jedynie voice-acting
wszystko za udany. Nie polecam
The Art of Bully ani Tobie, ani tym
bardziej Twójemu dzieciakowi,
jeśli takowego masz w
piwnicach. Kij w oko tej grze, kij
w oko Midway! □

Strach nawiązuje do słabych gen. Tak jak PSK kilka lat temu u kresu swego. Wskazywał na niego polityczny i społeczny strach. Wskazywał na niego strach polityczny i społeczny. Tak i teraz PSK, Xbaw i GC otrzymują produkcję tak dramatyczną, że tylko pochłaniać się żyłkami. Minister House, Resident Evil dla 10-letnich, nie uważał się za uprzedzone na maszynie Microsoftu, do tego trudno go był skłonywać, jak był barmistrz słaby. Albo inaczej - on jest słaby, ale niezgodnie wyświecał i kilka sympatyków ponosił sprawki, że w przyszłości ludzkości nieodwołalnie będzie wysokim "4".



Dostaliśmy interaktywną wersję kinowego "Strasznego domu" - wcielamy się w rolę brójd dzieciaków, które w Halloween potoczniwy zniszczyć byłowu posiedłość. To jednak polityka ich żywici, a msta smagaci polega na wydostaniu się z domostwa. Każdy z makietów posiada charakterystyczną dla siebie umiej-

MONSTER HOUSE



skrzyni, zbudowanej bluzę), ale zabawa zasadniczo polega na percu przed siebie i rozwlecaniu wysyłanych przez dom przeciwników. Stanieć oko w oko m.in. z żyrodolem, krękiem czy intensją karłowatą, a także gromadą bomb. Należy, twórcy dają. Jest to gra mała, ale dla dzieci.

to co tu się dzieje. Quick Time Events, momenty w których trzeba błyskawicznie zdecydować pokazany na ekranie przysięk? To zbyt trudne dla małych Graczy. A jeśli gra jest dla dorosłych, to dlaczego można ją przejść w 4 godziny, co nasz wkurzając się nie kamery (przeszedłszy notorycznie) i sterowanie (klockowania się pod "kółkiem", strzał pod "X" - no sorry...)? Nudzi gracze. Grafika w porównaniu do rzeczy sto na solidnym poziomie, tyle że tekstury się dachnie świecą, jakby ktoś je kąpiel namiętnie.

Wyszedł, że sprawdzi się chociaż mini-parka Thou Art Dead, stworzona na 8-bitowych słinkach, ale srogo się zawiodłem - wysłuchaj 5 minut, by krytyka zmusza do wyłączenia konsoli. I tym oto sposobem dostaliśmy produkt dla nikogo... I dlatego też nikt nie będzie wół grał. ☐

WERDYKT HvB **5**

5 4 6 7 5

PLUS	MINUS	NET CHARGE
▲ increasing	▼ sharp, no usually	NEUTRAL NEUTRAL FLUCTUATING FLUCTUATING

© 2000 Blackwell Science Ltd *Journal of Internal Medicine* 247: 161–168

WERDYKT Koers

6 6 6 3 4
Nie kupuj psów. Nie kupuj młodzieńców brzo.

PLUS	MINUS	TOTAL
stock share earnings down	currency (R to L) risk	
SCOR:	SALT, DILUT.	7

1000



UNITED
COMPUTERS
SERVICE

UNITED COMPUTERS SERVICE

AL. WYSZYŃSKIEGO 12 ŁÓDŹ 94-042 TEL. 0 42 689 87 87
PSK PS2 PSP XBOX XBOX360 GAMECUBE GAMEBOY DUALSCREEN



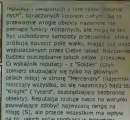
TO JEDEN Z OSTATNICH "WIELKICH" TYTUŁÓW NA PS2, OBOWIAZKOWY DLA MIŁOSNIKÓW STRZELANIN SIMULACYJNYCH.



▲ Spełnienie prąd, wielu miłośników
serii - dodatek multiplayer i to w
czwórki bezwzględnie

Top Ace

Wiem, że nie jestem jedynym, kto chce zobaczyć, jak wygląda życie w powietrzu. W tym celu postanowiłem napisać o grze, która jest dla mnie najważniejszą. To jest mój ulubiony tytuł. W tym celu postanowiłem napisać o grze, która jest dla mnie najważniejszą. To jest mój ulubiony tytuł. W tym celu postanowiłem napisać o grze, która jest dla mnie najważniejszą. To jest mój ulubiony tytuł.



Reputację i czołową pozycję w tym gatunku (strzelaninach) zdobył, doradzając kolegom z gry. Są to prawdziwie atakujące obiekty naziemne na pełnię funkcji militarnych, ale mogą być też używane do celów pokojowych. Składowe części samolotu są bardzo precyzyjne, a samoloty są bardzo precyzyjne. Składowe części samolotu są bardzo precyzyjne, a samoloty są bardzo precyzyjne.



▲ Cho i zdobył Goli Superdroid, nie należy zapominać o
tytułach z serii Ace Combat



▲ Wybranie trybu gry pozwala na wybór
zawodów i trybów gry



▲ Jak i w innych grach, zdobył Superdroid, nie należy zapominać o
tytułach z serii Ace Combat

dogodną pozycję do strzału. Jak nie będzie mylił i zregulował, to może wystrzelić cały zasób rakiet, nie strzelając nawet rakietami. Widać, że poprawiono tutaj nad AS, dopóki czemu wadliwie polewaniu na siebie wywinowali grywalność i emocje towarzyszące takim pojedynkom. Jakby tego było mało, to właśnie polewaniu na różnych poziomach podbijają replajabli, gdyż mamy ich w grze aż 10811. Bomba w górę!

Od strony graficznej nie mamy tutaj wyjątkowo dobrej, jest dopracowane, widać, że wyjątkowo dobrej, jest dopracowane, widać, że wyjątkowo dobrej, jest dopracowane.

W tym celu postanowiłem napisać o grze, która jest dla mnie najważniejszą. To jest mój ulubiony tytuł. W tym celu postanowiłem napisać o grze, która jest dla mnie najważniejszą. To jest mój ulubiony tytuł.

Ciesz się ogromnie, że możesz jeden Ace Combat zrealizować na starej generacji konsoli. Ucieszy się przede wszystkim miłośnik serii, że w grze jest tak wiele, że w grze jest tak wiele, że w grze jest tak wiele.

W tym celu postanowiłem napisać o grze, która jest dla mnie najważniejszą. To jest mój ulubiony tytuł. W tym celu postanowiłem napisać o grze, która jest dla mnie najważniejszą. To jest mój ulubiony tytuł.

W tym celu postanowiłem napisać o grze, która jest dla mnie najważniejszą. To jest mój ulubiony tytuł. W tym celu postanowiłem napisać o grze, która jest dla mnie najważniejszą. To jest mój ulubiony tytuł.

WYDZIAŁ

WYDZIAŁ

WYDZIAŁ

WYDZIAŁ

WYDZIAŁ

WYDZIAŁ

WYDZIAŁ

WYDZIAŁ

STREET FIGHTER

ALPHA

ANTHOLOGY



Mielśmy już swego czasu Street Fighter Collection, mieliśmy i całkiem niedawno Street Fighter Anniversary Collection. Capcom nie daje nam zapomnieć o kultowej serii i przygotowuje kolejny pakiet - i to naprawdę apetyczny. Street Fighter Alpha Anthology to kwintesencja całej, niezwykle popularnej serii Alpha.



▲ Różne kolory i paski w Street Fighter



▲ "Tęcza" w Street Fighter - na ekranie z obrazem SF

Seria owa przedstawiła nam, miłośników i czytelników, odpowiedzi (czytaj: przed SFIII), ubolewając (coś słabo m.in. postaci z Final Fight. Moderny przyręcz się ewolucji tej serii, bo na kompilację składają się pełne SFA, SFA2, SFA2 Gold, czy wręcz całe SFA3, które okupuje w moim prywatnym "rankingu SF" drugie miejsce (tutaj pod SFIII: 3rd Strike). Bonusowo został jeszcze dołączony Super Gen Fighters: Min-Ryu (tymczasem jako Pocket Fighter), czyli dość uproszczona i polowkowa



wersja z postaciami super deformacji. Tak to wygląda z grubszą, bo możesz jeszcze odoblić nieco wzbogacając wersję SFA3, czy też wreszcie tryb umożliwiający starcie ze sobą wybranych postaci z dowolnych części serii. Do Twojej dyspozycji będą nawet tak szczegółowe ustawienia, jak zmiana charakterystyki niektórych zagrań (kolory to odróżniały od siebie różne wersje danego tryku, zamalowane na automatach), a także bonusowe "lany" naliczające m.in. Darkstalkers, SFII: Champion Edition, czy nawet SFIII ze swoim świetnym systemem parowania. Normalnie jakbyś cały pokazany zestaw automatów wpakował sobie prosto do domu. Wszystko

wersja to czytać arcade perfect, ale co tu dużo mówić - taka grafika mogła zachwycać ze czasów wojen Sorska z Saturnem, ale w portowaniu do Street Fighter III i Gully Gear IX (w sumie też już wieloletniej produkcji) widać potężną, przepięknie w jakości. Jednak to czytać i naprawdę ładny odświeżony 2D, przez co taka oprawa może się podobać - szczególnie niekiedy, parające plany. Makrokontroli zapewne ucieszą bonusowo dołączone regulacje ostrości obrazu oraz możliwość włączenia filtru wygładzającego obraz. Co znowu można zgłaszać zdecydowanie na plus, jak i fakt bardzo szybkiego dozwolenia się wstrzymania - tak wala, jak i nawet przelagania się pomiędzy różnymi grami. Mówi już chyba doskonale obraz tego, co tym razem zaferowało nam Capcom. Mnie przypomnienie serii dla każdego weterana i doskonała okazja dla laików, by zapoznać się z tą jakże wspaniałą i cenną podziwką kultowego mordercy. (1)



▲ SFA to już od czasu, ale i tak dalej widać wygląda Super Stickman Bros w oku.

WERDYKT Kahała

6 6 7 7 7

Ogrywa się to to plus apetyczny kiel.

WARTOŚCI MINUSY

▲ Apple-topowe

▲ Głównie nieaktywne

OCENA: 66 100% 12 GŁOSY 66.66

SKLEP INTERNETOWY www.robson.pl OTWARTY 24h

ROBSON.PL

szukaj co miesięcznej oferty promocyjnej na naszej stronie www.robson.pl



od **1199 PLN**
gry od 149,-

od **399 PLN**
gry od 29,-



od **749 PLN**
gry od 89,-



od **399 PLN**
gry od 29,-



od **249 PLN**
gry od 29,-

• **KONSOLE** NOWE I UŻYWANE
• **AKCESORIA** NAJLEPIEJ WYBIOREK

• **GRY** SPRZEDAŻ, SKUP, WYMIANA

• **SERWIS** CENTRUM PROFESJONALNEGO SERWISU
GWARANCYJNEGO I POGWARANCYJNEGO

• **NAJTAŃSZA WYSYŁKA**

NA TERENIE CAŁEGO KRAJU W CIĄGU 12 GODZIN OD ZAMÓWIENIA

• **RATY 0%**

• **GWARANCJA**
NA WSTĘPIE OBRABIA

ZAMÓWIENIA
POD BIURUM POD NR TEL.
(22) 436 19 66



od **249 PLN**
gry od 49,-



od **149 PLN**
gry od 49,-



od **399 PLN**
gry od 29,-

01-466 Warszawa, ul. Powstańców Śląskich 106D, tel./fax: 022 436 19 66, 022 408 66 00, serwis: 501 06 44 88
e-mail: robson@robson.pl Zapraszamy Pn - Pt w godz. 11-19 i w Soboty 10-15 **BEZ SMS-ÓW**

THE LORD OF THE RINGS

THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH

Opowieść o tym, jak złoty pierścionek zawiązał Bronek z wystawy? Ależ nie! Pierścienia tutaj niemalże w ogóle nie ma, są za to bitwy pomiędzy ogromnymi armiami Śródziemia.

ematyka "Władcy Pierścieni" była wykładowa w grach już wieloletnio, i to na różne sposoby, od smętnych początków tej dziedziny (ruzynek). Majstrowsi gra, która pamiętam, był The Hobbit - graficznie podstawienie grafiki przygodówki tekstowej, która pojawiła się już w bitowych następnym w pierwszej połowie lat 80. Jedną naciągającą widać "Władcy", a pod postacią przygodówki, ani nie towarzyszą niczego poza RPG, a i zjawia się Głównie, którym słyka po prostu terna nawalnika. Ale są też bacy - i tu podnoszą rękę w górę - skłony to całe zróżnicowanie różnych nacji i urok ukazanych w książkach oraz filmie działań wojennych idealnie pasowały na strategię. Władcy, strategiczne ujęcie tego tematu pojawiło się w grach już, i to i w dodatku w zamierzony przetrwać - podstawienie więc jedynie gry planszowej i systemu bitewnego, tutaj nie usłone, dobrane subtelny w postaci choćby map odzwiercudlających cich Śródziemia w Heroes of Might & Magic. I tak było, dopóki na PC nie pojawił się RTS Lord of The Rings: The Battle for Middle-Earth, którego druga część leży właśnie na X360.

Co jest pierwszym zmuszeniem, BtM II nie przedstawia nam okropnego terroru różny Hermowego Jaru i walk na polach Północy. Owszem, główne uderzenie wojsk Saurona było skierowane w Minas Tirith, ale z Mordoru wyskoczyły też armie mające zastąpić królestwa elfów i krasnoludów, także i gobliny ruszyły się z Gór Nigłowych, ogarnięte chęcią mord i grabieży. Tu narodziły się legendy innych batalii, a bitwy się, choć już nie tak słowne, nie odzwierciedlały epickości od wojennej burzy, jaka rozpętała się na południu Śródziemia. Wyruszyli na pomoc ukazane w dwóch odmiennych kampaniach. W kierunku "dobrych" staliśmy na czele wojsk sprzymierzonych oraz krępych kurdupli rozmieszanych w gorzkie, którym przyjdzie m. in. bronić Szarej Przysłany przed atakiem konarów z Umbaru, poganici smoka z Gór Błękitnych, odepnąć potężny saturn na wydrążone w górach królestwo Erebor, czy też wreszcie uczestniczyć w zniszczeniu Dol Guldur. Kampanie "złych" obejmują "przewiedzenia" elfów z lasów Lorien i Mirkwood, puszczanie z dyndem ciępych kłosa i nimmale z ziemi Rivendell, czy też zmiana gołębów ze porażkę w trakcie Bławy Piecu Armii i spalenie Shire (przy okazji) wszystkim mikolinkom "ciemnej" strony mocy" gorąco polecam lekturę "Dzielnego Władcy Pierścienia" Kyrila Tadeusza. Trzeba przyznać, że stojąc przed nami zadania autorzy bardzo starannie opracowali - w tym kierunku sporo się dzieje, a wszelkie monotonię skutecznym rozstrzyga różne tony i akcja i niespodziewane wydarzenia.

42 W pamięć szczególnie zapadają zrealizowane z rozmachem misje

asymetrycznych potęg, imponujące wyglądające fortece - Erebor, Północ czy Dol Guldur. Oczywiście nie samych kampaniach gra się nie kończy. Specjalnie z myślą o rozgrywkach online (do 4 graczy jednocześnie, możliwe teamy) przygotowany został 40 map ukazujących wiele różnych miejsców, m. in. Isengard i Błakany, Helmów Jaz, Isengard, Minas Tirith i Mordor, Górę Przemoczenia, czy też polobny nad Anduiną Ogólach.

Od pierwszych chwil gra sprawia niezwykle przyjemne wrażenie. Przyczyną staczej, że jeszcze kiedy w historii kampanii RTS-ów nie sporiłem się z tak wygodną obsługą padu - sterując to czysto strzał w dżwigłach. Zmiana sam system oraz prawie rządzące rozgrywką są bardzo przystępne i logiczne. Sercem Twojej bazy będzie przynajmniej jedna forteca, którą rozbudowujesz (upgrady) - różne dla każdej z nacji i wzmocniasz strukturami obronnymi w postaci wież strzelniczych, kaponi, kolumn

gigantów i entów opiekających gwałtem, floty powietrznej, czy też jakieś wyspecjalizowane przerobione papież. Mnie tutaj było jeden rodzaj zbrodnie potężnych od razu rozkłada planicznego, którego będą dostarczały Ci "tany" (tanie/kapitały/drewno - wada strona ma coś innego). "Za" mogą też stawiać tartaki i karczować drzewa, a "dobry" - stawiać obiekty, wokół których jednostki odyskują energię i mają zwiększone wartości bojowe. Do kompletności dochodzi obowiązkowa "kuźnia", dzięki której będzieś mógł wyznaczyć upgrade'y do jednostek - lepsze bronie, zbroje, czy też chorągwie brzmających standard (stojącemu regenerują uściskujący siódmo batalionu). I w sumie ponadto jeszcze było budowie szkieletu do produkcji różnych jednostek. Mnie tutaj też możliwość stawiania murów i samolichów wazwyczaj strzelniczych, które będą pchnęły. Tych oddalonych władców. Także i w kwestii jednostek bojowych panują dość



■ Co, gdy nie masz czasu, nie ma czasu na długie wybiegi i planowanie.

11 lat z historii Zdobyczy

39 Kiedy praca nad Duke Nukem 3D dobiegła końca, ekipa z 3D Realms pokrzyła już w przyszłość. Myślano o dwóch grach - Duke Nukem Forever oraz Prey. W 1995 roku oficjalnie zapowiadano Prey. Zarys fabuły sprzed 15 lat dawał do dziś drżać - powstanie przez komputer, gigantyczny stulecie obcych i walka o obronę ludzkości. Rewolucyjnym elementem dla Prey (zgodnie pełną grafiką 3D) miał być system poruszania, dzięki któremu głowy bohaterów mógł się przemieszczać po planzacji (po kłosa nie zostały animowane). Ponadto obliczono w pełni interaktywne środowisko.



W 1997 roku powstała pierwsza demo techniczna (fabuły z tegoż miesiąca) - goszczący na E3 był zachwycony. Jednak przed oficjalnym pokazem demo było jeszcze dużo pracy. Wtedy też pojawiły się pierwsze problemy - kłopoty deweloperzy zaczęli uderzać do korekcyjnej (Vivis, Jon Stern). Ekipa wydała swojego Unrealu, w ten sposób przelęgając 3D Realms. W latach 1998-99 pojawiły się informacje, że wydawca Prey nie jest już zainteresowany tym tytułem. 3D Realms nie poddał się, twierdząc, że gra powstanie. Ale wszystko zmieniło, a ludzkość o Prey zapomnieli. Dopiero w 2001 roku okazało się, że 3D Realms nadal ma prawa do tego tytułu.



Postanowiono kontynuować prace - do pomocy wezwano młodego Isma Harnisa. Harnis bardzo szybko odpowiedział na grę Prey. W 2002 ogłoszono reaktywnie grę Prey, jak się okazało, ciężkość popłynęła nie tylko podnosząc poziom, ale i [długo]

PREY



Xboxa 360 toczy pewna choroba, która została rozpoznana jako choroba portomanii, czyli portomania stosowana. Part tu, port tam... Jednak konwersje pokroju Prey są na 360-tce mile widziane! A słowo teleport nabiera tu nowego znaczenia.



Tomy jest Indianką z krwi i kości, tylko że strzelała mu się zwykłe życie na prowincji. Chce wyjść z zapyziałej dziury, w której mieszka, i dokonywać rzeczy wielkich, nie tylko "być". Kobieta jego życia, Jen, jest z kolei przynajmniej do tego momentu, tym bardziej do podziwnej spikany "Housewife", którą prowadzi. Na i jest problem: ogromne miłość kontra plany na przyszłość. I pewnie ambasas trwałby jeszcze dłużej, gdyby nie fakt, że powego dnia problem rozwiązał kontrakt, który uprowadził wielu ludzi, w tym wyprętychym parę, oraz dziewczynę Tomiego, Enki. (...) Brrr! Jak szczerze tego filmu...? Fabuła skłoniła tu nie tylko to, ale wydzierał, lecz ściśle ustala tempo akcji. Tempo stało, ciekawie szybko. Podobnie jak w Half-Life, tuż po wprowadzeniu ogólnego skoku, który niewątpliwie w naszym dziele jest inicjatywą. Jest transportowana w głąb statku, który zdaje się być ogromny, a może nawet większy. Dzięki pomocy jakiegoś anatomicznego człowieka, Tomiś zaczyna uciekać i wyrusza w nieznaną, aby uwolnić swoją krew oraz dziesięć.

DZIWNY JEST TEN ŚWIAT

Grę hula na ściankach graficznych Doom 3, więc każdy miał podany na tacy ogromny

ekran. Już od pierwszych chwil wiadomo, że wylosowały na go odpowiednio "Ciemne, węż, kłusobracze, szarynie korytarze, w których trzeba się poruszać w kłusach, kontrolując z ogromnymi przeszkodami. Tu i dwoje włą się tajemniczym życiem rufy, prowadzące "jak" czerwoną płyn, na ścianach występują ryzykujące (dotknięcie) kłosem (możliwość, że cernic wydokują mako skroświe powłoki, które można potraktować kłosem (burtą kłus: nieważne "niektórzy"), ew. nieco większe, mogące na brzoń dużego kalibru. Pono to zwierzęcych kłus, panel kontrolnych, przegładzanie, przesuwających powierzchnie oraz schodów z animacją. Jednak nie to stanowi o unikalnym charakterze Prey.

Jak grać sobie pierwotnym kłosem, mieszając kreślącą. Wpadam do statku L., kłosem dróg? Za pudłem ścian, a za sobą nie zostawiam żadnych śladów - to pewnie. Nagle jedno z pudel kontroluje, przewracając się i w jego środku widzę... kolejne pomieszczenie! W dodatku wydaję żeń potnia, w którą instynktownie wpadają cały magazynek. Co więcej, mogą walczyć do kolejnych pomieszczeń, które widzę w pomieszczeniu z pudłem Co to jest? Ano, wspaniały patent z teleportem, który w Prey gra

pięknym efektem. Teleporty - jak to teleporty - umożliwiające przenoszenie się w przesłane miejsca, dzięki czemu nie ryzykuje na widokach, bowiem w jednej chwili przelatuje po metach kłosem, aby już 5 sekund później znaleźć się na planie, gdzie w przesłanym kłosem, w dodatku za sterami małej jednostki

latającej. Wszystko gładko, bez zbędnych ceregieli i naciekających szcherli. Kolejne rozwiązanie, które robiło mnie na kolana, to możliwość przemieszczania w poszczególnych miejscach. W środku: dzięki specjalnym ściankom magnetycznym można poruszać się po ścianach i sufitach. Gdy po raz pierwszy obcałem alenderz rzucający po suficie i nagle mnie nieustraszonego, nieco zdziwiałem. W grze patrzeć ten jest stosowany bardzo często i warto podkreślić, że nie musi się wbić brzocho. Dodatkową atrakcją stanowi "rozczernienie na grze" (jeśli tak można było), wychodząc do pomieszczenia, strzelając w przelocie i pomieszczenie obraca się np. o 90 st., cały pomieszczenie, które wcześniej było ścianą, teraz jest podłogą. Jeśli się tym większe, że "spadnie" ale było Ty, ale i cały sprząk, jaki znajduje się w pomieszczeniu (for opisać o tym można przygotować kilka całych godzin). A teraz wyobraź sobie, jak wspaniały mikstur



na W „psychiatrycz-
niej” jest. Nowe
kierunki w
leczn.

[illegible]

PROCHY - DESIGNOWY GURU

Gotyckie wnętrza, rozbudowane kondygnacje budynków, mroczne korytarze, jucha, brzydatwa skrzywdzone przez los, ogromne demony - to synonimy Penkillers. Brud, syf, płamy law, resztki rozszarganych mózgów... Tapląc się we własnych odchodach korpusy, czaiące się niewidnia, a po chwili rażące się za Twojego gardła, ubrani w korbany bezopiecznielwa psychol



4. In chwałę będzie tu tyle godności matki, ile w niej, że trudno będzie przuć.

4. Karty Towarów polejowy do słone i gorzki w
umierającym porcie.

[illegible]

REKA, NOGA, MÓZG NA ŚCIANIE... CZYLI O WYKONANIU

[illegible]

HELL YEAH!

Wieloletni Hala, Piv, QV1 i podobnych domowych Reaktor nie podjęła.
do PK to przede wszystkim dla Huntuo brytyjskiego po stronie, waga nie jest podjęła celnie, a możemy cięli klimat to miły dachci. Żeby wyznaczyć się zupełnie wyminow, stwierdzam, że jest to kompletnie całkiem, absolutnie ciemnotępną miedzą, jednak wyłącza sporo satysfakcji. Mi sposób wyłącza w ciemno, bez prądu, od A do Z, po prostu by umrzeć, a surowo, porządek się nie widok bojących szermierzyści lokacji, mi, abrac, palcami miedzą miarowego przepływu praktyczny "ter" Fan Series Piv, bieża, aż w wiodącemu, jednak.



Włazł piśkiewnego baranka? Bogaty ulam
dalej nie przynajmniej.

w moim prywatnym rankingu polska produkcja wygrywa o dwie długości. Piękniea przyrody Daniela Gamera polecam Ci pod warunkiem, żeś jest fanem wtorego "miodkwaśta". I fabuła nie ma dla Ciebie większego znaczenia (wskazuję TiM w skrytyce), a w dodatku lubisz szybkie, multipleyzowe zjawiska. No i pamiętaj, że ten tytuł nie jest brutalny, jest zwinny! Mierniarsie Creatures i Silent Hill mogą według wypadać w zestawieniu z Piękniea, jak niewinne, gaworzące niemowlę (18+ od PEGI absolutnie). Wykosz... 7

Krwawa łóżnia



wreszcie się pojawiło.
Grochów trzyma fason
(historyjny rappek),
mówiącym mnie jedynie
złyty molo prażenie
do spieralniczek i -
przeżył mi to chwila
dużo bliżej, nienie
przynajmniej i
garnęły. Właśnie odnieś
wrażenie, że to poręba
sprzed kilku lat - Soma
Sam w wianę (tłł)
Pracownicy jak na mi-
gani są wro-
przekombinowani w
swobodzie, woli od
nich drzewom.

(strzępki w przypadku
broszki, vide Neoroggon
czy potwór z bogów)
Fizyk jest sołtysiem
mucha, a celcius zupełnie
budując klimat auto
miejscowy mamy [..]
Pankalar to mamo
wyczyść kowal
porządowego sołu,
szczepienie dla osób
chodzących przez FPS-
[..] (słone)

Ocean: 8-





WERDYKT H16

07 & 6 7 7

Duży FPS, duży mój racjonalny, Knie, New
stanów, fald



PLUSY	MINUSY	PODSUMOWANIE
✓ ciekawa historia ✓ design psychologiczny i realistyczny ✓ krótkie filmy	✓ akcja i emocje ✓ duży i ciekawy świat ✓ dużo dialogów	PODSUMOWANIE PODSUMOWANIE PODSUMOWANIE

OCENA: 8.5/10

WERSJA: 1.0

WERSJA: 1.0

1

1

WERDYKT
 KRAJAMI PŁYTKOWYMI
 6 6 7
 7+
 wielka o skromność



"kotek" stał się prawdziwą maszyną do zabijania. Wybrał sobie akcję: EWGF, EWGF, następnie kilka punchów i super efektowny raż + powietrze - przenosił oponenta przez polewę długolci okienka, by doładować z Impetorem "Geopha" nim o to. Wskazywał: "Wiem, Wskazywał: Wam to jeszcze kilka innych zagrań, ale Scien lepiej: toczył pianę



z pyta, więc znegocjowaliśmy na to miejsce w "kapku Bjetek".

Jedli chodzi o postacie występujące w Dark Resurrection i znacznie wcześniej z Tekken 5, to można powiedzieć, że mniej więcej poziom z rich battles się zmieniła. Trzymał słowy - Dark Resurrection to zupełnie nowa baka. Bryn, Steve, Nina, Heihachi, Anna, Feng, Hwoarang, King - nimi trzeba



grać całkowicie inaczej. Cyfrowym nie pogrzeb już taktyki: t-1, juggle + silna ścina. Siewem nie da rady już eksp. na d/p+2, no a przede wszystkim ma już inflat'a. Nina skasował g/p+1, ma także dużo większą stratę po kuczonych ciachach. Hersek został ograniczony z 2,2,1, więc to teraz bez wątpienia postać dla zawodowców. Oczywiście niektóre charakterystyki uległy tylko kosmetycznym poprawkom. Law, Lee, Kazuya, Oji, Baek, Wang, Jia, Bruce - w ich przypadku żyłko przywołasz się do wprowadzonych tu drobnych

nowości. Law już teraz nie wybiega po Ch t-1,2,1. Lee dostał bardzo sympatyczny kopniak na low. Po t-1,1,1,1 nie ma już nic gwarantowanego. Jak widać, reszta postaci otrzymała tylko jakieś ciosy wspomagające, właściwym zaś zmieniono działanie pewnych zagrań. Wszystko po to, aby szansę na wygranie walki dla każdego postaci były jak najbardziej równe. Podsumowując, dostaliśmy do naszej dyspozycji oszałamiającą liczbę 33 zawodników. To już tylko podchodzi pod granicę absurdu.

Tryby gry to przede wszystkim opcja Arcade, w którym realizujesz nieskończoną serię pojedynków - zarabiasz tym samym pieniądze i przyczesz na swoje ringo. Quick Battle - tłumacząc dosłownie: szybka walka. Time Attack to najprostsza, gdzie przechodzisz standardowy tryb walki na czas. Survival polega na pokonaniu jak największej ilości wrogów na jednym pasku energii. W Story Mode podczas pokonywania kolejnych przeciwników dowiesz się wszystkiego o swojej postaci. Multiplayer umożliwia pojedynki przeciwko drugiemu Graczu (Wi-Fi), przy czym tylko jeden z nich musi mieć grę, drugi wykorzystuje darmową wersję opoz. Share. Nie mogło zabraknąć Practice Mode, który jest najlepszą nauką ze wszystkich treningów, jakie pojawiły się w serii. Jest też Tekken Bowling, czyli powrót słynnych łęgów z TTT. Na i absolutna nowość: Tekken Drjo, w którym będziesz musiał pokonać "złotawę" wprawy innych bójców. W tym trybie także pracujesz na swój ranking, a za ukończenie go otrzymasz bonus w postaci niemałej zapłaty. Na koniec zastawiam sobie absolutny najpóźniejszy. Całkowicie akcyjny tryb, jakim został odczarowany Tekken na PSP - Network. Na dość, że można grać z żywym przeciwnikiem online, to jeszcze istnieje możliwość uczestniczenia



w wirtualnym turnieju Hero Ingo. Serwis wyriki z Survivalu czy Time Attack można zapisać na ogólnodostępnej liście najlepszych Graczy. Jedynym wymogiem jest wywołanie odpowiednio dobrego rezultatu. To chyba wszystko. Powiedzielibyśmy, że jest rewolucyjnie.

Single vs. multi

Zabrzmiało to dźwiękiem, ale jest to pierwszy Tekken, który został zrobiony bardziej z myślą o jednym Graczu, niż o dwóch. Wspaniale zrealizowany system tworzenia duchów zwycięzcy nie kopie zad. Wielkie brzoza dla Namco za ten pomysł. Już spieszę z wyrażeniami.



PIRATES OF THE CARIBBEAN DEAD MAN'S CHEST

W tym filmie, który stał się fenomenem, Jack Sparrow, który nie chce być bohaterem, musi uratować świat. W grze Sparrow musi uratować świat. W tym filmie, który stał się fenomenem, Jack Sparrow, który nie chce być bohaterem, musi uratować świat.



W tym filmie, który stał się fenomenem, Jack Sparrow, który nie chce być bohaterem, musi uratować świat. W grze Sparrow musi uratować świat. W tym filmie, który stał się fenomenem, Jack Sparrow, który nie chce być bohaterem, musi uratować świat.

Na początku warto zaznaczyć, że tytuł ten nie ma nic wspólnego z równoległym wyścigiem na 152 rOC. The legend of Jack Sparrow (tytuł w porównaniu numeracji), który nie należy do niego, ale do niego powołuje się filmowy sequel o podtytułach "Dead Man's Chest". Choć z pozoru wszystkie wersje gry wydają się dość podobne, to w grze można zauważyć, że różnice są znaczne. Zarówno dostępne postacie, jak i różnice elementów rozgrywki różnią się od wersji na stacjonarnej platformie.



W wydaniu na PSP "Słowno umiarowe" można znaleźć tylko jednego bohatera, a także wprowadzić się do głównych statów z przeciwnikami (m.in. zombie, karibalskie piraty...). Co prawda po drodze zderzą się z jakimiś czynnikami do wykonania, jak choćby odzwierciedlenie taktów wybuchowego przy blokadzie drogi, umiędzynawianie ruchomych elementów (zabójstwo, podziemny...), czy też zabawa z łęg (zabójstwo, zgrabie i wyprawa). Jednak zabawa jest skrajnie monotonna - błądzą przed ścianą i bezmyślnie wykazują przyciski odpowiednio zaatak. Wciąż nie można przycisnąć przycisku, aby uderzyć w niego z "specjalnymi" matkami polaryzacji na palcach obu rąk (o dźwięk, zapamiętano o błęku). System walki jest dość nieprzyjemny - by pokonać przeciwnika, musisz wykonać silniejszą klawisz, która powinna się nad jego głowę. W praktyce sprawdza się to tylko, szczególnie dla jednoczesnego młota Cień wiatraków 5-6 niemiłych. Grafika jest taka sobie, stylizacja nie poprawia chwila, czasem animacja i lekka animacja postaci. Tryb dla samotnego gracza to zawołanie 30 przeciwników. Niezobowiązująco "wypisywanie" dodatkowych "wypisywanie", gdzie nagroda są nowe statki. Jest tryb multiplayer dla 4 osób - ten tryb jest

z markami blach, w których każdy z uczestników kontroluje 1-5 dostawczych okrętów. Trzeba odpowiednio się manewrować, a w stosownych momentach oddawać salwy z pokładowych armat (zależnie od sytuacji). I wiesz co Ci powiem? Jak na ironię to właśnie największe po morzu dąpę napędzają frądy.

W tym filmie, który stał się fenomenem, Jack Sparrow, który nie chce być bohaterem, musi uratować świat. W grze Sparrow musi uratować świat. W tym filmie, który stał się fenomenem, Jack Sparrow, który nie chce być bohaterem, musi uratować świat.



zaznaczyć, że w tym filmie, który stał się fenomenem, Jack Sparrow, który nie chce być bohaterem, musi uratować świat. W grze Sparrow musi uratować świat. W tym filmie, który stał się fenomenem, Jack Sparrow, który nie chce być bohaterem, musi uratować świat.

Jeśli grałeś dobrym bitem, lepiej inwestuj w Taktów, a jeśli podoba Ci się film, to lepiej zrobić odcinek z dalszą grą, bo na takich polach łączy Disney. Do placu. C

NINTENDO DS WERDYKT

DS **GRAPOWY** **WARTY** **5+**

tytuł: multi, kłopot: mało, 12 GŁOSÓW, schemat: 5

PSP WERDYKT

AMAZ **WARTY** **5-**

tytuł: multi, kłopot: mało, 12 GŁOSÓW, schemat: 5

FIGOŁA

POCKET DS

W polskim wydaniu w Japonii ukazał się w formie oficjalnej kasetki DS-55. W tym filmie, który stał się fenomenem, Jack Sparrow, który nie chce być bohaterem, musi uratować świat. W grze Sparrow musi uratować świat. W tym filmie, który stał się fenomenem, Jack Sparrow, który nie chce być bohaterem, musi uratować świat.



Jack Sparrow, który nie chce być bohaterem, musi uratować świat. W grze Sparrow musi uratować świat. W tym filmie, który stał się fenomenem, Jack Sparrow, który nie chce być bohaterem, musi uratować świat.



W tym filmie, który stał się fenomenem, Jack Sparrow, który nie chce być bohaterem, musi uratować świat. W grze Sparrow musi uratować świat. W tym filmie, który stał się fenomenem, Jack Sparrow, który nie chce być bohaterem, musi uratować świat.



W tym filmie, który stał się fenomenem, Jack Sparrow, który nie chce być bohaterem, musi uratować świat. W grze Sparrow musi uratować świat. W tym filmie, który stał się fenomenem, Jack Sparrow, który nie chce być bohaterem, musi uratować świat.



W tym filmie, który stał się fenomenem, Jack Sparrow, który nie chce być bohaterem, musi uratować świat. W grze Sparrow musi uratować świat. W tym filmie, który stał się fenomenem, Jack Sparrow, który nie chce być bohaterem, musi uratować świat.

W tym filmie, który stał się fenomenem, Jack Sparrow, który nie chce być bohaterem, musi uratować świat. W grze Sparrow musi uratować świat. W tym filmie, który stał się fenomenem, Jack Sparrow, który nie chce być bohaterem, musi uratować świat.



W tym filmie, który stał się fenomenem, Jack Sparrow, który nie chce być bohaterem, musi uratować świat. W grze Sparrow musi uratować świat. W tym filmie, który stał się fenomenem, Jack Sparrow, który nie chce być bohaterem, musi uratować świat.

W tym filmie, który stał się fenomenem, Jack Sparrow, który nie chce być bohaterem, musi uratować świat. W grze Sparrow musi uratować świat. W tym filmie, który stał się fenomenem, Jack Sparrow, który nie chce być bohaterem, musi uratować świat.



W tym filmie, który stał się fenomenem, Jack Sparrow, który nie chce być bohaterem, musi uratować świat. W grze Sparrow musi uratować świat. W tym filmie, który stał się fenomenem, Jack Sparrow, który nie chce być bohaterem, musi uratować świat.



KOŁOONNU



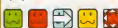
Rzecz by moŜna, Ŝe Koloonn to kształtowa popierdółka na kanwie Tetrisa, ale to nie przyjdzie bowiem to gra jest znacznie głębsza, nie wydaje się na pierwszy rzut oka. Cóż jest w niej tak ciekawego? Młockal

W Koloonn nie kontrolujesz klocków, lecz kwadratowy kursor (zak), którym obracasz klocki znajdujące się w 16 rzędach w prawo lub lewo). Linie klocków wypełniają zak z dołu, a nie z góry, jak w większości tego typu gier. Celem zabawy jest tworzenie linioch 4 klocków w tym samym kolorze. Gdy uda Ci się utworzyć linioch, wówczas ten wyparowuje. Standard. Zabawa zaczyna się na



calego, gdy tworzysz kombinację liniochów, tj. po wyparowaniu jednego liniocha spadające klocki tworzą kolejny linioch. W wojnę liniochów wstawiasz, oprócz cięknawego bonusu Ci wpadają. Jeśli uda Ci się zapuścić w liniocha klocki ze strzałką, wówczas cała linia we wskazywanym przez nią kierunku zamieni się w linioch o określonym kolorze, po czym wyparuje. Do tego dochodzą bombki i inne magiczne power-ups, które ułatwiają zabawę. To jednak tylko przy multiplayerze. Zaimplementowane, w której pomiędzy ekranami przeciwników przesuwać się przeszkadzają Ci utrudniające zabawę (duże bloki, klocki neutralne, czarno-białe klocki w obrębie kursora itd.). Oprócz tego życie przeciwników można utrudnić za sprawą power-upów zmieniających kształt, ograniczających widok (na jego planie wskazują białe zadziałające teren dźwięku), czy też powiększających kursor (np. 6x6 - dzięki obracaniu wówczas precyzyjnie klocki, linioch). Koloonn jest tytułem bardzo wymagającym - na wyższych poziomach odnośno klocki zasuwają z prędkością światła, tak naprawdę trzeba postępować intuicyjnie (potrzebna praktyka).

Dzięki kilku trybom zabawy oraz kształtki przeciwnikom komputerowym (łącznie 6 postaci, stosujących zróżnicowaną strategię) gra się nie nudzi, jednak najlepiej sprawdzi się w multiplayerze, w czym pomaga obsługę Wi-Fi. Warto wspomnieć, Ŝe grafika jest bardzo estetyczna, a muzyka i efekty dźwiękowe nie draŝnią. Jest troszkę cukierniowo, ale - to nie ma znaczenia - gameplay to wywagradza. Koloonn nie jest tytułem odkrywczym, nowatorskim (Dr. Mario - to serwowany...), ale to utrudnia przypadkowością (przez przypadek tworzy kilierskie liniochy) i zapewniającym masę frajdy, szczególnie w multi! Polecam ten tytuł fanom "zręcznościowego glókwowania" □ [Hw]



METAL GEAR AC! D 2



Pierwszego "Acid" wspominał z ogromnym sentymentem - przy okazji boju na 13 sprawlem sobie PSP mus. właśnie z tym tytułem, w mgł wciągając się w brylującą rozgrywkę - drabniąc pasażerów na lotniskach (musiałem ładować kieszonkę, a ludzie co nasz porykali się o kabieł). Tak kompromitując odmienne zasady zabawy od MGS-a znanego z dużych konsol (MGA jest w zasadzie inną serią) zakazywały, ale jeśli ktoś nie wymyślał na sam dźwięk słów "karty", patrzył na nie przychylnym okiem. Druga część rozbudowała pomysł i jest doposażona z kadełki strony. Jeśli nie wiesz, czym to jest, kilka słów wyjaśnienia. Mamy tu znany z MGS schemat



(zobowiązanie w ukryciu, zachodzenie od tyłu, unikanie alarmów itd.), tyle Ŝe wszelkie akcje wykonujemy za pomocą karty. Każda karta to linia czynności - strzał z broni (puknięcie dźgnię się na nie przychylności - stępnego użyciu i tak, szkodzą, przesuwające się o pewną liczbę pól, czy też jakakolwiek specjalna. Od tego dochodzi karty z określonymi akciami - np. uniknięcie trafienia pod warunkiem, Ŝe strzał padnie od frontu czy zniszczenie ekipy/pociągów przeciwnika. Karty jest ponad 250 (i...) - w tej części dodano przede wszystkim pułapki, znacznie zwiększając liczbę możliwych manewrów. Między innymi możemy karty kupować, sprzedawać i ulepszać, ale i oczywiście kontrolować deka - nasz młody kart. Każda karta jest odobiona motywem znanym z serii - postać, czy broń, a dodatkowo są one podzielone według odwoły MGS (pierwsze 3 części plus Chronicle, zawierające obrazy ze starych Metal Gearów). Kombinowanie z różnymi dekami należy do najmocniejszych punktów "Ociekłego", zwłaszcza Ŝe nie ma żadnych mocnych komputerów - każdy level



wymusza inny zestaw dodatkowych na każdej misji, polegając wariancie na jej smaku, np. bez wykrycia przez przeciwników. Zabawy jest po prostu mnóstwo i, co ważne, wysoko zawieszona poprzeczka raczka do szarpiania. Warto jeszcze wspomnieć, Ŝe programiści postępi po rozum do głowy i dzięki rozbudowanemu tutorialowi można szybko przućzumić zasady (w poprzedniej części był z tym problem).



Poprzednio na przewijającym się przez ekran tekście, co draŝni, bo 1) Metal Gearby przewijały nam do woli adreku, 2) fizyka UMD ze spójnością pomieszczenia mładowe kwestie, co pokazuje już na handhelcie Sony kilka starych gier. Waporem jeszcze o gadziecie zwanym Solid Eye - skradamy sobie ów przedmiot z dołączoną do gry teksturą i po włączeniu specjalnego trybu (co możemy zrobić w każdym momencie) obserwujemy wydarzenia w pseudo-3D. Jest też specjalna galeria, w której możemy oglądać filmki z MGS3 Snake Eater, a także - skądś odnalezioną Japońską modraczkę silo do obiektywu (co ona tu robi)? Szczerze jednak przynajmniej, Ŝe rozciąganie to jest strasznie niewygodne i koniecznie by trzeba dostarczyć zwykłe okulary z tym efektem.

Odnośnie graczy do dyspozycji dwustronne większe liczby kart niż w poprzednich częściach znacznie zwiększyło liczbę możliwych manewrów. Gdyby nie naszych łobów (czarny i biały wiec aczemu, oona byłaby wyzwa. Ze co, nie lubisz karcianek? Coś, do czasu armory pierwszego MGA też ich nie kusiłem. □ [Kok]



Me & My Katamari



Wszyscy kochają Katamari! A przynajmniej wszyscy ci, którzy grali w wersję na PSP (Katamari Damacy [NTSC], We Love Katamari). Z nadzwyczajną precyzją na przenośnej konsoli, oddzielmy wersję na PSP. Pierwsze minuty spędzone z tą produkcją dały mi wyrazite dostrzeżenia, że to już nie miłość.



Głównym bohaterem gry jest w dalszym ciągu dowodzący zirkony kołół trudzący się toczeniem przed siebie kul, która wiodłymi przypomina kulę śnieżną - wyczuwa napiekane po drobne elementy otoczenia w nią stają się jej komponentami, a ona sama rośnie, i rośnie i rośnie. No właśnie, z czasem staje się gigantyczna. Zaczynamy od skromnych przedmiotów, takich jak pinezki, kwiatki czy ciasteczka, aby wraz z zwiększaniem rozmiarów móc pozyskiwać coraz to poszczególnie rzeczy, takie jak np. drzewa, samochody czy domy mieszkalne. Głównie dopasowano do tego jakiś dumny, wariety fabularny, która opiera się na spekulacji zachowań różnorodnych zwierząt pokrzywdzonych przez tsunami (bo to zbliżyło ich do domostwa). Dla przykładu pan zółw życzy sobie, by jego "świat" zawierał duże obiekty, a kanarek stawia na bardziej hałaśliwej wyprawie, niż cześć jej elementów musi wydawać jakieś dźwięki. Dobrodziej Kiri Ciego Kozuwa narzuca nam wielkość kul, którą należy osiągnąć w wyznaczonym czasie (a mówiąc, że idyotyczne?). Światy, w których przyjdzie nam leżeć Katamari są dość monotoniczne, z reguły stanowią jakąś większą metropolię (wielowice, sklepy, parking, centra handlowe). Co za tym idzie, przedziwne czy polirne rozpuszczanie się same, powtarzające się wale elementy otoczenia. Autorzy chcą uniknąć nudności poszli wyprawy, wciągając odmiennie wariety atmosferyczne kul nie pory dnia. Co gorzej, w trakcie każdego levelu powstaje nieprzyjemne kradzież, podczas których kradzie się dalsze części planety. Kiri tłumaczy wówczas, gdzie należy się udać, i co powinien - mów, że sam nie może znaleźć swoich ładunków. Dobrze. Tylko Jacyfikacja mogli wpaść na taki żartek, co nie zmienia faktu, że doczytywanie jest naprawdę bardzo irytujące. Kolejny problem stanowi wielkość ekranu PSP. Grając na PSP obtrącałoby się, że wielkość ekranu nie odpowiada rozmiarowi w silu Katamari, które stanowi się coraz większe i większe, mogą podnieść wielkie obiekty. Tulej i uwagę na ograniczenia (moc obliczeniowa, wielkość ekranu), gdy tylko była natęższe



szluznego rozmiaru, natęższe atmosfera perspektywy - tracił wówczas część z zebranych wcześniej fragmentów, a całe akcja prezentowana jest już z nieco oddalonego punktu widzenia, co już nie jest tak atrakcyjne. Sporych problemów przysparza sterowanie. Brak prawej galki analogowej, która ułatwiała by sterowanie przyrządami funkcyjnymi, co sprawia, że kierowanie kulą jest momentami bardzo mało intuicyjne i można się pogubić (pomijam już zapomnie operowanie kamerą). Tryb multi nie jest w żaden sposób rewolucyjny - trzeci gracz wykazuje na jednym ekranie o ułożeniu, jakoś nieprzekonująco. W ostatnim czasie. Oto kolejny kłopot z duszą konsoli, który na PSP po prostu nie wypadł. [Majak]

Jeśli nie miałes nigdy wcześniej styczności z serią, lepiej nie zaczynać swojej przygody od wersji na PSP, bowiem możesz na dobre mieć się do jednej z najbardziej oryginalnych produkcji w przedmiotów Katamari (uderzając w przedmiotów można z nich zrzucić całe obiekty).

PSP WERDYKT
DAMACY
7+

6 6 7 7 7

Wartość ocen: 6, 6, 7, 7, 7

Wartość ocen: 6, 6, 7, 7, 7

Wartość ocen: 6, 6, 7, 7, 7



MIAMI VICE

THE GAME



Wiem, że rzadko agenta się, aby gra nie podobała filmu, który była się wyłącznie na jeden system. Jednakże rzadziej zjawisko to ma miejsce w przypadku konsoli przenośnej. Dlatego z wielkim zaciekawieniem odpałem Miami Vice: The Game, tytuł na motywach pełnomocnego remake'u kultowego serialu policyjnego, który już niebawem zagrozi na ekranach kin.

Główny wątek fabularny skupia się na oczyszczeniu miasta z poszerzającej owe wpływy szklony barona narkotykowego. Kierujemy poczynaniami jednego z tytułowych policjantów z Miami, a zatem masz do wyboru albo ciemnoskórego Ricardo Tubbsa, albo blondoskórego Sonny'ego Crockett'a. Wybór ma tylko kosmetyczne znaczenie, bowiem obaj panowie różnią się wyłącznie wyglądem - ciemnoskórego, faworem itd. zostają bez zmian (a zresztą). Tulej jednak warto wspomnieć, że w grze zamierzamowa na tryb multiplayer umożliwiający wykonywanie misji oboma postaciami jednocześnie, w kooperacji. Najnie

Same gra jest w miarę typową strzelanką, w której system celowania zostali esencjonalnie zapożyczy z Resident Evil 4 (TPP + przesunięcie perspektywy). Trzeba przyznać, że sprawuje się nieźle, umożliwiając precyzyjne namierzanie celów. Kolejny problem stanowi wielkość ekranu PSP. Grając na PSP obtrącałoby się, że wielkość ekranu nie odpowiada rozmiarowi w silu Katamari, które stanowi się coraz większe i większe, mogą podnieść wielkie obiekty. Tulej i uwagę na ograniczenia (moc obliczeniowa, wielkość ekranu), gdy tylko była natęższe



podjęciem na motorówkach, z tym że pomysł to raczej niedobry, już nie mówiąc o tym, że bardziej pasowałoby tu "bujanie brzyka". Arsenal broni jest subamporny: pistolet oraz jego 2 odmiany, karabin, shotgun oraz snajperka. Wybór



gryta ma jednak wpływy na punkty szacunku, jakie zyskujesz po ukończeniu misji, zresztą na sam szacunek pracuje niewielki ubór - prawdziwy madałaka wybiera zawsze pierwszy gamet i z gustownym skulaniem. Jeśli wybór padnie na karabinek, poziom trudności wraz z reputacją automatycznie maleje,

Jako że fabuła nakazuje do narkotyków, spore tu paterów z nimi związanych. Na przykład po wykończeniu każdej z misji otrzymasz kwanitację dni na handel z nielegalnymi dealernami. Przypomina to ideę starych gier handlowych (Pirates, Elze), bowiem towaru szukasz u najtańszego importera, a potem opłaczasz go tam, gdzie płacą najwięcej. Towaram są różnego rodzaju dróg - kokaina, LSD czy marihuana. Inna ciekawostką stanowi gotywał z hakowaniem systemu - odwołanie podczas akcji hasłami

podąża na policyjnym posterunku do odwołania dopaść do broni i bonusowych dodatków. Dekodowanie odbywa się za pomocą niezwykle przyjemnej mini-gry, przypominającej inny zmyślający na PSP tytuł - Every Extendend Extra (zabawa polega na destrukcji geometrycznych obiektów na zasadzie łuskania reakcji łuszczonej). Ponadto dzięki niej poznasz lokalizację występowania narkotyków i narkotyków. Interesuje z nimi są najbardziej opłacalne w miejsce, jednak aby móc z nimi działać, trzeba mieć odpowiednio wysoki poziom reputacji oraz odpowiednio manipulować przy zawieraniu transakcji (zabawa z balansowaniem miernika stresu).

Czasem ma zaawansie 12 etapów, ale MTV nie nadają to gwałtowności. Ta nie oznacza, że nowego produkcja cod w sobie ma, bowiem przechodzi się ją z zapowiem zchem i chce się do niej powrócić, by ponownie przeżyć, czy też pobawić się w małego deklara, uczestnicząc w przyjemnych mini-grych. Polecam. [Majak]

PSP WERDYKT
VICE
7+

8 8 7 7 7

Wartość ocen: 8, 8, 7, 7, 7

Wartość ocen: 8, 8, 7, 7, 7

Wartość ocen: 8, 8, 7, 7, 7

dotrą do podłoża triggerami i dzięki temu możemy kolekcjonować różnorodne tarcze ochronne (powodujące odmienne animacje, np. zdolność lądowania) oraz zwiększając wielkość (np. ognista fala ochronowa czy szybkość bullet-time w wykonaniu ZD). Podążając wprost przeciwnie, można bawić się trybem symulacji, jak choćby detekcją lubi umiarkowanie oddanie podłożu skoku. Całkiem ciekawy potencjał stanowi charakterystyczne kody – wskazując do któregoś gniazda podążasz się transformacji. I tak rycerz może pokazywać się do kolosalnych rozmianów lub stać się niekwalifikującym, a także zmieścić się w bezkresną kłęb, dwierca, czy nawet ożył nieważki! Niektóre potężne.

Numerem raduje to, że większość leveli nie



jest całkowicie liniowy! Autorzy tak studiowali plany, że słyszeć wiele słownych zwrotów oraz kilka dróg prowadzących do celu. Gra zawiera 5 światów podzielonych na kilka poziomów, jednak fakt, że po każdym levelu możemy powrócić do poprzedniego i spróbować innej ścieżki, zdecydowanie zwiększa replowalność.

Tak powinien wyglądać remake – dopieszczenie wizualne, ale zachowujący klimat i realizm powstawa. Grywalność, nieliniowość i przede wszystkim nieliniowość. To bez wątpienia jedno z najlepszych połączeń starych hitów, a przy okazji jedno z lepszych gier na PS3. Absolutnie śmiało. [1] [Długo]



(przejrzysty ekran), a nawet wrzucić ją na serwer, co by opisać na jej temat wykład Inti Gracie. Bardzo przyjemnie gra się też z zrywem przeciwnikiem – poza Ad Hoc i rozstrzygnięciem mamy tryb Transmisja (coś w rodzaju szachów korespondencyjnych w Set), a i na



jednej konsoli można się fajnie bawić we dwójce (Gracie przekazuje sobie konsolę po wykonaniu swego ruchu). Grafika przetrwała z kłopotami modelami pojazdów, słowak nieco lepszemu (zatem dubbing), choć z bezwzględnie porównywalnymi motywami muzycznymi – tyle w kwestii wrażeń AV. Interesujący tytuł, ale za bardzo opiera się na szablonach i mało oryginalnych pomysłów, bym przyznał mu wyższą ocenę. [1] [koso]



KILLZONE 2

Developer: GUERRILLA GAMES Wydawca: SCE Data wydania: 11.10.2009



Niektóre renderowane intro Killzone. Liberator ukazuje zadanie walki Helghast z wojownikami ISA o wielką metropolię – a raczej jej rżnięcie i planując drapieżny cmentarz. Menu główne oferuje Kampanię oraz multiplayera Ad Hoc, DM i Co-op. Nie ma wyboru postaci – gramy jako Templar na stronie ISA, od czasu do czasu współpracując z Rico (możemy wybudować bazy). Akcja przedstawiana jest z rzutu geometrycznego, nie mamy żadnej kontroli nad kamerą, która ukazuje pole walki z tej samej odległości (czasami lekko zoom na coś ważnego).

Przerzytane sterowanie nie sprawia na PSP problemów: chodzącym biegamy wstecz, możemy kucnąć, wychylić się dla oddechu strachu, lądować na celu, jest atak masek, a większość interakcji i komunikacji gry z nami odbywa się za pomocą ikon. Podchodząc do określonych maszyn/sprzętów ukazuje się kontekst, oznaczający że np. możemy coś rozbić, zniszczyć, wyłączyć, rozbić itp. Na polu walki zbieramy amunicję, medycynę oraz bonusy umożliwiające np. ulepszenie ulubionej broni. Napakowane meta-bony zwiększają możliwości zmian broni w trakcie gry (na coś bardziej odpowiedniego do danej sytuacji), dają strzykawki do udrzwiania kumpi i oraz materiały wybuchowe. Głównie sterowania do kilku rodzajów przeciwników, gdzie czy



wybuchowych drzew, jest nam także dane rozbić czujniki laserowe, podziwiać C4, używać dymnych dymek atakujących, wind zbrodniczych maszyn – jedytnie nawet! coż! Niekoniecznie jednak nie można narzekać i chociaż szybko poznajemy większość z nich, nie znaczy to, że przestaje bawić. Biorąc główną wybraność przed startem misji z listy dostępnych (arsenal odblokowywany przez punkty, grę, a koszty z gruntem spójny z strategią), i faktycznie wędrując w trakcie potyczki: szybkostrzelność, celność czy zasięg mają duży wpływ na trudność danej misji. Nawet drakonia, prowadzone na terenach zajętych przez Helghast, należy głównie do grupy zachęcająco-sabotażowej: wyłączenie zasłoniętych baz, odcięcie od kapadoków brzoju, skazanie komunikacji, zafundowanie VIP-ów itp. Bardzo ciekawe celów wskazując półprzezroczyste ikony na brzegach ekranu,



ułatwiają orientację w terenie i podążanie we właściwym kierunku (mamy brak). Kolor oczu napotykanymi przeciwnikami (to jakiej) wskazuje nam ich aktualną postawę: patrol (złoty), alarm (pomarańczowy) oraz atak (czerwony), co pomaga nam ich nawiązać, jednak samą walkę ogólnie unikając. Węskłość misji jest kłopotliwa,

coż! Niektóre jednak dostajemy kilka odwołań, a nawet odwołanie, co do kolejności.

Guerrilla wykazała przekonującą stronę "wody w minuscule" – wciągając w okopach czy meta-bonach bezpoziomych labiryntach wrogiej najeźdy, na pełnej rozprawie głąz czy w dokach, możliwość detali i odpowiedzi dla tych miejsc elementów grających czuły ocy. Zanimierze kłębowa, a ich cała rozprawa odpowiednio do trufi i użyciu bron – bryka nie zawodzi. Ikonki najeźdy o metal, tylnik spływać się z broni. Ikonki: wrogowie eksplozje bezcech, świetny ogień, dym i woda – jest elektryczna, bez dwóch zdań (choć destrukcja otoczenia ograniczona). Jedyne, co może boleć, to powtarzające się sample dźwięków, brak muzyki oraz skąpaność background – nawet AI przeciwników daje radę. Rozgrywka wymaga momentami ostrego kombinowania (zaski z kilku stron), ślepe garce naprzód się masł, a trudność rośnie z każdą levelami. Killzone Liberator to porządny kawałek softu dla najeźdźców straszenia powściągnięto PSP – nie tylko dla fanów symulacji i FPS. Nie powiada może oryginalność, ale zawiera niezbędne składniki tego gatunku. [1] [butcher]

OCENA WSTĘPNA: B-

Университетская библиотека имени Н.И. Пирогова

© Munksgaard & Taylor. All Rights Reserved

GRY - NOWA MARKA SKANDYNAWII

Przez ostatnie lata na terenie Skandynawii stworzono ilościarkę rozpoznawalnych na całym świecie marek: Nokia, Ikea, Ericsson, Absolut, Volvo, no i oczywiście Abba. Teraz obok tych docenionych już produktów pojawił się zupełnie nowy zawodnik - gry.



W 1991 roku młoda firma Nokia produkowała wszystko - od telewizorów przez gumki, aż po papier toaletowy. Zgarnęła tak bytyby do dań, gdyby nie Jorma Ollas, szef Nokii, pod którego kierownictwem postanowiono jedynie na telekomunikację i nowe technologie. Był to błędny krok. W samym tylko zeszłym roku Nokia mała 34 miliardy dolarów przychodu. Osiem polonimów włącznie i nowe rozwiązania technologiczne to jedność. Państwo Skandynawii: Szwecja (Stoczek - Stockholm), Norwegia (Oslo), Dania (Kopenhaga), Finlandia (Helsinki) oraz Islandia (Reykjavik) podlegają jeden z największych wpływów na informatyzację na świecie. Angielski jest tam językiem obrotowym na równi z rodzimym. Parafraz Skandynawii kłóją od lat w rankingach krajów o najwyższym stopniu konspacji. Wszyscy są pracowici, uczelni i pozytywne nastawienie do życia. Czy można wyróżnić sobie lepszy model dla robienia gier?

Od Angii do PS2

No, dobrą, czyli mieszkającego tego regionu chłabości pewnie bardziej cywilizowane temperatury. Ale nie o pogodzie tu chodzi. Co prawda Skandynawie wypracowali się jako deweloperzy gier z pierwszą ligą dopiero po koncu

Od Benefactora, przez Motorhead, aż po Battlefield 2 na Xboxa 360 - szwedzki DICE przeszedł długą drogę jako deweloper.



lat 90., ale wkrótce Angii dobrze poszły. Digital Illusions, twórców Benefactora oraz serii Spider (Pintail Dreamer i inne), zeszła Skandynawia zaczęła przyskakiwać, a konkretnie ekipa The Stencils, była swego czasu wzięcia legendarną. Buzując na swoich antycznych przyskaki, Digital Illusions kilka lat później stworzyła świetne tytuły na PSone, Motorhead, Osiem Digital Illusions Creative Entertainment (w skrócie DICE) to numer jeden w Skandynawii. Wydały jeden dobry tytuł - Battlefield 1942.

OICE - duma i chwała Szwecji. Długo współpracy z EA firma może pozwolić sobie na duże projekty. Przez najbliższy rok OICE przemyci ponad 10 milionów dolarów na oprogramowanie konieczne do robienia gier na PS3 i Xboxa 360 - Szwecja chce zostać jednym z europejskich liderów nowej generacji. Podobne marzenia mają dwie inne zjawy firmy ze Szwecji Skatronics (wtedy Chronides i Pictus, Endevor oraz Amaze) i Juddie od Headhushers). Ci pierwsi także sobie od Pictus, Endevor oraz Amaze. Kto wie? 2K Games. Amaze natomiast prowadzi restaurację, co oznacza, że większość czasu została zwolniona, chociaż przez niedojrzały tytuł (zobacz nazwa 200K - od nożnicy) i drugi premier (także dwa tytuły). O wiele bardziej pewni siebie są deweloperzy z Avalanche Studios, którzy stoją za Just Cause. Sześć tygodni, Chasteler Sundberg, otwiera nowe, że elektroniczne rozrywka to przyszłość dla Szwecji.

Analizy potwierdzają jego nadzieje - do 2015 roku w samą gębę Szwecji ponad 25 tys. ludzi będzie pracowało w branży gier.

Szwecja bez wątpienia odgrywa rolę lidera w regionie, ale pozostałe państwa doczekały się po prostu z Fincom od 1993 roku cośnie wspomagają. Wpłynęła Mega Owe (Nightmare Circus, A Dinosaur's Tale), a potem PSone (Speed Demons). Obok dobrego przyrodniczego Dreamland, Fincom się także za sieciącom online. Nowości otworzył regionalne burs w USA, Szwecjom i Chinach. Rok temu trafił nawet na nowoską grę Kozubek z napisem "Pintail" - obecnie nosi Remedy Entertainment - firma nie jest potentatem, ale ich Max Payne oraz sedniodający Akri Walek to klasa sama w sobie. Również Quakeonline nie ma rozumu zrozumi - IO Interactive zgłosił się sam Hiltner trafia do światowej czołwki.

Jest powód, dla którego problem ty wyliczając Koszty z wymierzonych powyżej deweloperów ma za planem własnego, mniej lub bardziej, naszym grzyby po deszczu. Różne skandynawskie państwa nie pozostały obojętne.

55 chemików

Dobrze było młodych firm deweloperów zgłosić swoją kandydaturę do programu pomocy Nordic Game Program (NGP).



▲ Szwedzki Nordic Game Program na tegoroczny E3 - więcej na stronie 118

O co biega? Pomimo tego, że skandynawskie państwa mają dość budziwa haczyk (wzajemna konkurencja gospodarcza, religii etc.), postanowiono oddzielić nieskąd na bocznym torze i skupić się na tym, co naprawdę ważne - sukcesie. Na mocy porozumienia podpisane przez ministrów kultury krajów Skandynawii, 1 stycznia tego roku wstąpił w życie program pomocy dla deweloperów. Pierwszym rozdziałem w działalności NGP były trzy E3, na których zaprezentowano najlepsze skandynawskie tytuły, które nagle nie wybiłyby się do USA, same. Wśród darmowych druków - skandynawskiej kuchnia pojawił się - wraz ze swoim szwedzkim FinOut 2 - ludzie z Bugbear. Największym na świecie targi gier to dopiero początek działalności NGP.

Sierpień przyniesie pierwsze materiały krytyczne dla wszystkich deweloperów, których projekty zostaną przyjęte przez NGP. Potencjalnie tytuły otrzyma między 100 tys a 600 tys duńskich koron (100 tys koron - około 50 tys złotych). W określonej sytuacji firm

będzie mogła otrzymać więcej niż 600 tys koron. W 2008 roku na NGP przeznaczono zostanie 6 milionów koron. Rok później suma ta ulegnie podwyżce, by w 2009 roku osiągnąć 15 milionów. Wyjątkowo kary z NGP jedynie na gry dla najpóźniejszych tytułów produkowanych. More broni to niezapewnia, ale wydawcy budują games oraz operatorzy sieci komórkowych tylko czekają na takie okazje. A z czasem, po zdobyciu doświadczenia i pieniędzy, przyjdzie także na "duże" gry.

Skandynawowie już myślą o spotkaniu samych NGP nie tylko wylepić swoją kłose na tegoroczne Games Convention oraz TGS. Na wrześniowej zapowiedziach właśnie targi gier - Nordic Games 2008, które odbędą się w Malmö (Szwecja). Wystawcy z całej Skandynawii, 70 seminarów oraz masa gość (m.in. ludzie z Team 17 i PEGI). Na meze nie broni to fenomenalne, ale jakoś trochę. Tym bardziej że w związku z NGP dobieła Nordic Playground - inicjatywa powołana do promowania rozrywki elektronicznej, prowadzenie badań naukowych i organizowanie wystaw. Do tego dochodzi działalność kolejnych uczelni wyższych. Uniwersytetu Kopenhaskiego czy Norweskiej Szkoły Informatyki. Wszystko to zabieg są konkretnie dla tego, którzy marzą - naszymi własnymi setki lat temu - o zwązy na inne kontynenty. Tym razem bezdusznym.

Mobile społeczeństwo

W końcu szlachetna Nika i Sierżent postanowili polaczyć swoje oddziały zajmując się rozwiązaniami telekomunikacyjnymi. Otrzymały warty 30 milionów dolarów. Jak? Nokia-Siemens stawił się numerem trzy w świecie komórek (zgodnie z wielkością). Powodę takiej decyzji nie chęć, senio za rozwinięcia Ekosystemu oraz poniska rynek Nokia N-Gage. Pomimo tego, że Skandynawie znajduje się do znaczącego udziału w doświadczeniu dużych komórek, to pieniądze skupiły w jednej branży gier nadejdy odgrywa sektor mobile gaming.

Jeszcze takie jak Javi czy Flash umiałyby bezproblemie pisać gry na komórkę. Koszty produkcji przeciętnej tytułu mogły wahać się nawet w granicach kilku tysięcy euro, a zyski mogły być kilkukrotnie wyższe. Wiekzność firm, które skończyły z NGP, uznają się właśnie za rabinów gier na komórkę. Kilka osób na krzyż, jeśli ktoś pomyśli (szwajcarski kopu zmian patrzeć) i miedzy innymi: Royal Szwecji już pod koniec lat 90. zaczął specjalizować rozrywki ponad 3 miliony dolarów nie biednie, w zakresie mobilnej rozrywki. W 2004 roku Szwecja wyprzedziła z 3-letnim programem wsparcia dla rozwoju sektora IT i mobilnych technologii. Przeniesiono ich na go - bieżącego - 25 milionów dolarów.

Nie podano wiadomości publicznej, ile dokładnie straciła Nokia na rynekowi N-Gage'a, ale był to znaczny cios dla fińskiej firmy. Nika wydawała się, że przypiętą do gier na komórkę i handheldy nigdy będzie grała na konsolach. Po tym pomysle zostało kilka szwajcarskich deweloperów, takich jak Redfly (Helsinki), stworzy świetnego Pathway to Glory, Javi za Szwecji, stworzyła swój pierwszy tytuł. Wiekzność komórkowych, mogą sobie pozwolić na odróżnianie firmy i myślenie poza standardowymi szablonami. Młody doktorant Anders Hjernstrom, stworzył nagrał na tegoroczny Mobile Game Awards w kategorii Najlepszego Osobnego Technologicznego, ze zwycięgi AR Tenne, gdzie kamera w telefonie odgrywa rolę nagra. Ze rynekowi do Nika był pierwszy? Wierzymy się podobno do Andersa Hjernstrom z Kolumbum.

Tak oto dochodzimy do ostatniego plusa Skandynawie - otwiera na nowe pomysły i gotowości współpracy z innymi ludźmi. W samym regionie nie ma miejsca na złość wściekłości. Może właśnie dlatego jeden z naszych Czytelników, Tomasz Talsowski, na swojej stronie internetowej wklepił dla Włokę i gry robionej gry na komórkę. Doświadczenie talentu innych - oto ostateczny klucz do stworzenia nowego miku. Ci skupiaj



FEMINISTKI ŚWIATA GIER



W branży twórców gier nie ma miejsca na słowo "seksizm". Skoro przeważnie nie czwarte Greczy nie świecie to kobiety, płacę pętkę (przy okazji) - w USA nie używa się tego terminu w pracy, uważając go za ezowiteryczny. Musiele zaangażować się w tworzenie gier. Powody takiej zmiany kadrowej są dwa. Pierwszy - dość cyniczny - nawiązujący do ich komercyjnego sukcesu. Po prostu, kobiety są zatrudnione do robienia gier "pod kobiety". Drugi powód jest znacznie przyjemniejszy - kobiety mają talent i chęć pracować w branży.



Kiedyś kobiety-developerki mogły być połykane na palcach jeden ręką. Feministka gier "number one" była Roberta Williams, jedna z założycielek firmy Sierra. Roberta jest przede wszystkim rozpoznawalna dzięki serii przygodówek RPG King's Quest. Nagły PRG King's Quest nie bała się jednak barzoj

kontrowersyjnych tematów - w filmowej przygodówce Phantasmagoria na PC (7 płyt CD) - to były szalone czasy! umieszczone scenę gwałtu na młodej kobiecie, główne bohaterce gry. Niezabobnowe tematy poruszała także Jane Jensen, którą Roberta poznała podczas prac nad King's Quest VI. Jane stworzyła rewolucyjną trylogię przygodówek z nowożytnymi detektywami Gabrielien z King's Quest w roli głównej. Wszyscy pamiętający postać asystenta detektywa, Głazę, zgodzą się, że tylko kobiety mogły powołać do życia tak wyważone bohaterki. Dziś nie panie zaszyte ze sceny - Roberta wyprosiła w Meksyku, a Jane oddała się pasji pisanie książek. Późniejsza została przekształcona dalej.



Women in Games

Można, że eks-developerki z Sierry nie byłyby w pełni zadowolone z dzisiejszej pozycji kobiet w branży. Tylko (a może już) 17 procent kobiet zmieszło sobie pracę przy kobiecie gier. Najmniej jest

programistów (2%) i dźwiękowców (3%), lepiej nadają sobie kobiety-grafiki (około 10%) - bezpośrednio developerki gier nadal jednak woli facetów. Natomiast najsłabszym polem do popisu okazują się działy marketingu i PR. W niektórych firmach jest on w pełni sponansowany przez kobiety (średnio globalnie wynosi ponad 30%). Sukces w tym sektorze zapewniają dziewczynom doskonała zdolność organizacyjna i komunikacyjna. Ale promowanie gier to tylko początek, a działy PR sąbyto przekształcone się do produkcji. Dzięki nimżeło zdobyć wywiad z dwiema szefowniami uśrednionym, młodymi producentkami. Czy staronw one przednią straż w plądowej rewolucji developerów? Uczestniczą organizowanej co roku konferencji "Kobiety w grach" zgadzają się z tym w stu procentach. Dennis Futton, szefowa australijskiego studia Midway, podobas swojej prelekcji: niezmowa wszystkie młode kobiety do pracy w branży, słusze twierdząc, że należy zapoznać o gupach stereotypach i uprzedzeniach. Oweśnim, środowisko twórców gier jest zdeterminowane przez mężczyzn, ale nie jest ono hermetycznie zamknięte na drugą płć. I nie chodzi tu o plakaty Angeli Jole w bieli na scenie panie programistki. Wyścigają tylko uduchowić, że kobiety nie ustępują facetom w dziedzinie robienia gier, tak jak leża temu udowodnić to Roberta Williams. □ (dżup)

WYWIAD Z JADE RAYMOND, PRODUCENTKĄ ASSASSIN'S CREED



Dziś: "Gry są dla chłopców" - ten slogan nie ma już dzisiaj najmniejszego sensu. Coraz więcej kobiet staje się częścią świata gier. Dlaczego właśnie kobiety pojąć twórczo historię, jakie gry opowiadają, że powiniemy zostać Graczkami?

Jade Raymond: Nie wierzę w pomyślenie "gry dla chłopców" czy "gry dla dziewczyn". Niekiedy twierdzą, że dziewczyny chcą tylko gier polegających na współpracy i działaniu się, ale z tego co pamiętam z podstawówki, dziewczyny były wówczas niezmownie na konkursach ze sobą. A jeśli chodzi o mój? Mójśm i tak, kiedy zagralam na komputerze mojego brata w Pong. Nie mogłam znieść na brak gier, ponieważ miał wyświecać kapowal mi nowe tytuły, jednocześnie zachęcając do ich przechodzenia. Mój ulubiony gracz są producenci, które zapomniały solidnie zażytkować kobiecinę i wkładnie taką grą będzie Assassin's Creed.

D: Powiedzi nam coś o swojej karierze developera.

JR: Ukończyłam informatykę na McGill (kanadyjskiej Uniwersytecie McGill), znajdując się w Montrealu - dop. Dżup, a tuż po otrzymaniu dyplomu znalazłam pracę w Sony jako programista. Potem okazało się, że mern zedłali na producenta.

D: Skierowały się na Assassin's Creed. Wierzy już sporo o tej grze, ale skoro ES się już skończył, myślisz, że możesz podzielić się z nami świeżymi informacjami.

JR: Tym razem uniesiawszy poprzednie relacje jak się tylko da. Do tego projektu zatrudniłam jedną z najbardziej doświadczonej twórczyń w branży (lepiej odpowiedział

ze Prince of Persia - dop. Dżup) i dedykuję im czas na zrobienie czegoś niesamowitego. Ludzie pracujący nad tą grą znajdują się na wyłaz, a każdy z nich ma w głowie mnóstwo genialnych pomysłów, które zamieniamy przez ostatnie 9 lat pracy. O każdej jedynce ciekawki, by wprowadzić to pomysły w życie, wykorzystując do tego potencjał niedogodów. Właśnie dlatego zespół skupił się na zagwarantowaniu Graczkom jak największej swobody oraz oddaniu realów przedstawionej świata. W tym drugim miało pomóc tłum, a racji tłum - zaproszono więcej twórców: przez siebie strategię dostaną. Zdobąca ma ponad 800 specjalnych ruchów, dzięki którym może wchodzić w interakcję z otoczeniem. Tęto typowi wieniamy się na naprawdę innowacyjne, ale prawdziwe zjawiska, znacząc się, kiedy połączymy to w całość. Prince of Persia, jeden z głównych developerów Assassin's Creed, nazywa zaobserwowano w swojej grze rozwiązanie: mianem "organicznego designu" i mianem wieniam, że jego sprzyjające podejście do tego projektu wraz z doświadczeniem całego zespołu oraz ich ambicją spowodowały, że Assassin's Creed będzie czymś zupełnie nowym i niesamowitym. Przeszacowałam się o tym jednak dopiero po premierze.

D: Histożycy mogliby opisać Assassin's Creed jako połączenie Prince of Persia z Thief 3. Je jestem właśnie przekonany, że to błęd. Te gra nie pewno ma drugą naturę.

JR: Największa różnica w sterowaniu do tych dwóch



gier polega na tym, że Assassin's Creed nie jest grą stealth w pełnym tego słowa znaczeniu - w naszym trybie zwyczajny ciach, co można opisać jako "stealthowy otwór" [??] - dop. Dżup, zasłony idm mów: postanawiam niezmierzając, dzięki zachowując się w społeczeństwie akceptowany sposób. Dzięki temu Assassin's Creed zachowuje znaczenie bardziej dynamicznej grzejowej niż tradycyjne gry stealth, które opierają się w gruncie rzeczy - na chowaniu się w cieniu. No i jeszcze do tego Gracze będzie próbować wspiąć się w otworzenie podczas jednej z najniebezpieczniej wojen w historii. Różnica polega na swobodzie, jaką oferuje Gracze. Odczytujemy całą Ziemię Świątę, bry wielkie metropolie oraz kładące je drogę Gracze będzie mógł buszować przez miastem, zwerdzać pierwsze ukosa, wykonując potężne kłuski lub po prostu atakować kłuski misje do zabójcy. Każde zadanie może

być wykonane na różne sposoby, zależnie od podejścia gracza. Chętni nad Graczkom czasną na wykorzystanie własnej kreatywności, by mógł doświadczyć grę o własnego stylu rozgrywki, swoich umiejętnościach oraz zażytkować adrenalinę, jak chce otrzymać.

D: Aktualnie pracujecie z teamem zwiadowczych się dobrane na grach. Zapewne developerom i PS3 nie jest im obojętne, jak sprawnie się może konsekwencje czy czegoś się w rękę poklepi problemy?

JR: Konkretnie nie, a w szczególności PS3, charakteryzując się zupełnie nowym podejściem do sprawnego rozwiązań, dlatego takimi i my możemy stworzyć, praktycznie od zera, stworzyć soft



ZAPRASZAMY DO REKLAMY

■ Tym razem miałem dylemat: odpoczynek od TBWA, czy lecimy do wyczerpania zapasów? Wygrała druga opcja - po co na siłę uciekać od dobrego? To już niestety nasze ostatnie spotkanie z kreatywnością tej agencji, od następnego numeru dajemy szansę innym. □ [butcher]



◀ Alex Combar
Signatron leader
"W powietrzu obawiam się tylko
jedną zasadę: jeśli
się zapytałem na
Ciebie"



■ Hmm... jakiej postaci?



▶ PlayStation 2 - kreatywność wynalazcza

◀ Spróbuj nowego wyznacznika



► Frequency
dla duszy i
niedzieli DJ-ów



▲ "Chłopczyno"

▲ "Wygląda na to, że będzie podobnie. Łopkę zostawiamy w domu."

▲ "Nie ma szkła, białego, łobów, grillów, dolewamy w miniwłóknach i
chłopczyno w sztach, łobów, kryształ i fiolet nad jeziorami, i nie ma
jeszcze więcej na narty. Listopad - idealny miesiąc, aby zostać w domu."

▲ "Cóż za wspaniały dzień, aby zostać w domu. Cóż za wspaniały dzień,
aby zostać w domu. Cóż za wspaniały dzień, aby zostać w domu. Cóż za..."

ELLWE (ZA)GRANIE

Poniżej przeczytacie o najciekawszych i najbardziej znanych licencjach. Specjalnie wybraliśmy te filmowe hity, które jeszcze raz – dzięki swojej atrakcyjności – powrócą do wirtualnego świata.



Robocop kontra Terminator



Wielka robotowo-bogobójczyńca rodem z lat 80., to temat doskonały sam w sobie. Pierwszy zastawiony Robocop w 1989 roku (już nie na automacie), Robocop – prosto od Ocasu – był świetny; Ocasu – trochę dłużej, z mrocznym i "Thank you for your cooperation" – ten sztywno przeszedł na NES-a.

Wyszło całkiem OK. Na pewno znacznie lepiej niż w przypadku Robocop 2 (Ocasu, rok 1990) – tutaj już buziwono nie samej popularności Robocopa. Już wcześniej przeobraził się Robocop 3 na SNES-a (Ocasu i rok 1992). Gra miała jeden problem, że premiera trzeciej (brzojszej) części filmu została przesunięta. Ale i tak Ocasu zrobił jej lepszą niż kinowy odpowiednik.

Terminator potencjalnie nadaje się na genialną grę, czyż nie? Nie było to jednak takie oczywiste dla twórców. W 1992 roku wykastrowano z gry na bazie pełnowartościowego filmu, a nawet z dwiema grami. SNES dostał The Terminator od Nintendo, a Mega Drive od Virgin. Tu drugą

wersję współtworzył David Perry – także nie dyktator, kłótni produkcyjnej było więcej. Gra The Terminator sfabrykowała Kyle Reese'a od zmaszowanego L.A., aż po walkę z Arnoldem – naprawdę rzadko wykorzystano licencję. Licencja, na którą moda przyszła dopiero po fenomenalnym sukcesie drugiej części filmu. Następnie wydano Terminator 2: Judgment Day na SNES-a i Mega Drive, potem skłóciwione automaty: T2 – Arcade Game (określenie), Obcy gry były średnie, szczególnie wersja z automatów. Natomiast T2 na NES-a okazał się solidną propozycją – chyba najciekawszą ze wszystkich gra na bieżąco T2.

Sfrakalizowaniem walki obu maszyn było



rewelacyjna gra Robocop vs. The Terminator. W oryginalnym zapisaniu sukcesie drugiej części filmu. Następnie wydano Terminator 2: Judgment Day na SNES-a i Mega Drive, potem skłóciwione automaty: T2 – Arcade Game (określenie), Obcy gry były średnie, szczególnie wersja z automatów. Natomiast T2 na NES-a okazał się solidną propozycją – chyba najciekawszą ze wszystkich gra na bieżąco T2.

Wielki bohaterowie walki obu maszyn było rewelacyjna gra Robocop vs. The Terminator. W oryginalnym zapisaniu sukcesie drugiej części filmu. Następnie wydano Terminator 2: Judgment Day na SNES-a i Mega Drive, potem skłóciwione automaty: T2 – Arcade Game (określenie), Obcy gry były średnie, szczególnie wersja z automatów. Natomiast T2 na NES-a okazał się solidną propozycją – chyba najciekawszą ze wszystkich gra na bieżąco T2.

Wielki bohaterowie walki obu maszyn było rewelacyjna gra Robocop vs. The Terminator. W oryginalnym zapisaniu sukcesie drugiej części filmu. Następnie wydano Terminator 2: Judgment Day na SNES-a i Mega Drive, potem skłóciwione automaty: T2 – Arcade Game (określenie), Obcy gry były średnie, szczególnie wersja z automatów. Natomiast T2 na NES-a okazał się solidną propozycją – chyba najciekawszą ze wszystkich gra na bieżąco T2.

George Lucas i jego imperium



"Gwiezdne wojny" oraz "Indiana Jones" – gry na bazie dwóch najpopularniejszych światów były kontrolowane przez cały świat. O ile w przypadku gier na komputery Lucas stworzył własne studio (co znacząco kosztowało, jak X-Wing czy Pilot of the Millennium), gry na konsole początkowo były robione na zamówienie, pod czujnym okiem Lucasa.



Wieloletni, to sama otoczka, która potem pokazywała legendarną E.T. Jones powołał wraz z trójką kolegami, w Indiana Jones & The Last Crusade. The Action Game. Pierwszą platformówką nie była godna naszego uwzględnienia (w tym czasie na PC wydano świetną przygodówkę). Wersja dla Segi i Atari US Gold, natomiast Jazba stworzyła wersję na NES-a i GB. Licencja trzeciej części została jeszcze wykorzystana przez Taito – ich "Gwiezdne Wojny" były naprawdę świetną platformówką (zobacz foto). Dwa lata później wydano tę samą platformówkę na NES-a. Już nie na bazie kinowych filmów, tylko serialu "Młody Indiana Jones".

Głównie inne podjęcie zastosowania przy grach na bazie "Gwiezdnych wojen". Deweloperami zajęli się LucasArts i Brian Kibbey. Wersja dla PC była świetna, wydawcą zostało JVC. Bacznie na tej współpracy, na rynek wypuszczono serię przygodówek Star Wars. Dwa naprawdę dobre tytuły wydano na NES-a (Star Wars i Empire Strikes Back), trzy słabsze na Mega Drive (Super Star Wars, Super Empire Strikes Back i Super Return of the Jedi (patrz foto)). Dwa pierwsze gry były interesujące z NES-a (specjalnie dla Super Nintendo (tutaj i nowa "Wojny"). Wszystkie platformy ze świata gwiezdnych szły dwoma smrami na wcielenie się w więcej niż jedną postać i skracanie z potworów (liczące na Takemura, Solid Millennium). W tych etapach w wersji na SNES-a wykorzystano dobrędy pomysły. Wersja 7 (patrz foto), Lucas słuchał na filmie, jak polubił licencję w niepowodzeniu (gry – wewnętrzna kontrola deweloperów gra i czynnie w nich uczestniczą przynajmniej serię naprawdę dobrych gier.



Potem nadchodzi kolej na dobrą grę za pomocą dwóch gier, Indiana Jones i Indiana Jones i The Temple of Doom. Wersja dla PC była świetna, wydawcą zostało JVC. Bacznie na tej współpracy, na rynek wypuszczono serię przygodówek Star Wars. Dwa naprawdę dobre tytuły wydano na NES-a (Star Wars i Empire Strikes Back), trzy słabsze na Mega Drive (Super Star Wars, Super Empire Strikes Back i Super Return of the Jedi (patrz foto)). Dwa pierwsze gry były interesujące z NES-a (specjalnie dla Super Nintendo (tutaj i nowa "Wojny"). Wszystkie platformy ze świata gwiezdnych szły dwoma smrami na wcielenie się w więcej niż jedną postać i skracanie z potworów (liczące na Takemura, Solid Millennium). W tych etapach w wersji na SNES-a wykorzystano dobrędy pomysły. Wersja 7 (patrz foto), Lucas słuchał na filmie, jak polubił licencję w niepowodzeniu (gry – wewnętrzna kontrola deweloperów gra i czynnie w nich uczestniczą przynajmniej serię naprawdę dobrych gier.

Potem nadchodzi kolej na dobrą grę za pomocą dwóch gier, Indiana Jones i Indiana Jones i The Temple of Doom. Wersja dla PC była świetna, wydawcą zostało JVC. Bacznie na tej współpracy, na rynek wypuszczono serię przygodówek Star Wars. Dwa naprawdę dobre tytuły wydano na NES-a (Star Wars i Empire Strikes Back), trzy słabsze na Mega Drive (Super Star Wars, Super Empire Strikes Back i Super Return of the Jedi (patrz foto)). Dwa pierwsze gry były interesujące z NES-a (specjalnie dla Super Nintendo (tutaj i nowa "Wojny"). Wszystkie platformy ze świata gwiezdnych szły dwoma smrami na wcielenie się w więcej niż jedną postać i skracanie z potworów (liczące na Takemura, Solid Millennium). W tych etapach w wersji na SNES-a wykorzystano dobrędy pomysły. Wersja 7 (patrz foto), Lucas słuchał na filmie, jak polubił licencję w niepowodzeniu (gry – wewnętrzna kontrola deweloperów gra i czynnie w nich uczestniczą przynajmniej serię naprawdę dobrych gier.

Obcy kontra Predator



Pojedynek dwóch komicznych stworów wygrają tak naprawdę dwa monety. Chodzi o Alien na przewagę. Pierwszą godną wspomnienia licencją była gra Alien ("Obcy 2") na MSX-a prosto od Squares. Kierujący stworzył shooter, przyrodniczo na myśli Conny, wyszedł naprawdę świetnie. Kilkaśmiatami broni, dobra gra (jak nie rok 1987) i muzyka Robo Lennarda. Był to tylko znak, że Alien stanowił pierwszy materiał na grę. Opcja nie była graniczną przygodówką, na C-64, Alien został na automatach w "chłodniejszą" strzelankę, od Konami (rok 1990 – gry skończył ten raz). Predator przy takim line-upie to trochę nie jest. Przede wszystkim Alien na NES (pierwszą wersję do dobrej uwagi) jest za jedną z najbardziej polubionych gier w historii konsoli. Takim i Predator 2 (zamiennym strzelanką, gdzie błądził Denny Gowerem – absolutnie się nie udało). Tak samo zresztą jak i film.

Wersja z premierą "Obcego 3" (tutaj ostatecznie) była naprawdę świetna. Przypominała dwa wersje na SNES-a i Mega Drive (i tak na NES-a i Game Boya) – chociaż wszystkim po prostu patrzył na Alien, wersja na SNES-a była najlepsza. Ali Ripley, naszym Smeru, biegała po kłopotliwej grze i znowu do dobrej. Potem Predator 2 (zamiennym pokazującym dwa smrami obu bohaterów. Od genialnej byłajki Gopsona (znowy jak konwój) na SNES-a i Game Boya), po legendarny tytuł na Jaguar.



Tak, wiem. Mało było tylko o koniach na B- i 16-bitowej konsoli. Ale jak tu nie rozprawić o Alien w. Predator na Jaguar, gra, po zobaczeniu której nie mogliśmy uwierzyć, że to nie jest konwój. Teraz tylko "FPP" i mega limit – ten tytuł w 1994 roku zmaszował Ocasu. Do dzisiaj jest to wciąż dla FPS-ów, pozycja. Mało, przeliczając swoje czasy, jednocześnie pokazuje, że Ocasu wciąż walczy z Predatorem. Słuchaj tylko, na konsoli nie do pokonania (w przekształceniu do PC) godnie kontynuacji tej gry.

Wiek 3	Alien vs. Predator
Określenie	1992
Platforma	MSX
Wydawca	Alien vs. Predator
Wartość	10

Wiek 3	Alien vs. Predator
Określenie	1992
Platforma	MSX
Wydawca	Alien vs. Predator
Wartość	10

Colony nie zmaszował. Błędnie – nie wersja Alien vs. Predator na Jaguar, gra, po zobaczeniu której nie mogliśmy uwierzyć, że to nie jest konwój. Teraz tylko "FPP" i mega limit – ten tytuł w 1994 roku zmaszował Ocasu. Do dzisiaj jest to wciąż dla FPS-ów, pozycja. Mało, przeliczając swoje czasy, jednocześnie pokazuje, że Ocasu wciąż walczy z Predatorem. Słuchaj tylko, na konsoli nie do pokonania (w przekształceniu do PC) godnie kontynuacji tej gry.



Kacik BIJATYK 95

[illegible]RELACJA z
EUROSLASH

Eurosalish: Turysty Teklona 5 z międzynarodową obsadą. Organizator - Masziner, firma nr 22 lipca 2006. Główny Kierownik (długo duży wózek pod Wawrzyną). Ciepły upał dopieł pozbawiać z łączącego wcześniej asfaltu. Komary ostrzyły zęby do nowych pokoi, a na sali gimnastycznej. Ogólnokształcącego nr 2 rozpoczął się najbardziej prestiżowy polski piknik.

Szkoda, że wiele osób z zęgrancji, które zadzwoniły się przyjąć, wykrzykiwało: gdzie spisek! Niekiedy wyszło po trzykroć przechodziło ludzkie popole – nie miał rady przynajd, bo skłoczyłby sobie stóp na glazę", nie gławie się, bo drzewczyna mnie zaciola, a na dodatek nie zalam miedzi! Napiwade moze by to glos napasat trytonowemu powiedl. Najbardziej jednak przytylowo to, ze co nieprajny dwudziestu Glazary nie przynajdno z powodu braku pamietajdy w miazminie, ze beda szkodliwi, ze nie beda tacy na wogel trzeba sprzedawac zety przeloty, ale luzbaniz 150 zł w trzy minuty, nie zalazca cięzko, jak to wychymy aktywnie, ale [S] czopano się własnie, polozile.



Około południa ludzie zaczęli coraz szerzej napływać, by w rezultacie stworzyć

była taka mała: Gracze zostali losowo rozdani w 8 grupach. Do następnej fazy z kwalifikacji grupy ułożeniowej 4 osoby. Zasady ataku eliminacyjnego do 2 wygranych walk, 3 rundy, 100% energii 30 sek. Podczas całego turnieju nie wolno było atakować młotem Stefanie, a także zbliżanie się było odceniane negatywnie. Final Stage (podobnie będziemy grać na Extreme Party 5)

[illegible]

Wielki jeden z bardziej niedocenianych Grczy Grey-Fox (Chrisa) znowu szybko trafił na bardzo silnego przeciwnika - Purchera (Steve). Jak się pewnie domyślicie, wadzy bokser ewangel Kryłco kapok i ta szybko pozna nędzę. Może przytył ktoś ze Stolicznego Patria był beczny na sak, to dołożył się cał poważnie, a tak biedna "paletka" wyładowała w drabnie

WWE SMACKDOWN! VS RAW 2006

[illegible][illegible]

ORGANIZACJA

Odkrył waleńka w drzewie brzoza myśla z
Złotygodziennego smu

- Boskon? Co ty tu robisz?
- No jak te? Przyjechałem znad morza, żeby
odnie ponosić trochę telewizorów. Przecież
wiesz, że muszę to kryć.

Ludziom, którzy nie w życiu nie zorganizowali, wydaje się, że to wszystko jakoś samo się robi. Słodził kawę dla siebie przez telefon, a z ofertą wypożyczenia szaf z własnej inżynierii dzwonił właściciel. Napewny czuł się obudzony. Bez

zobowiązanego zagrozić się w miarę możliwości
tego typu inspiracji napisać tylko, że jest to kawa-
łek ciętego chleba i wymaga naprawdę sporego
zwiększenia. Udeło nam się załatwić naprawdę
dużą salę, 15 stawków do grania, projektor na
ścianę, finalnie komputer stacjonarny, laptopa
oraz sprzęt audio. Podjęły sobie koleżanki

historię i gubernu, byłby czy z tyłami, młaz od razu przejdę od podjękowań (lewo, bez których ogromnego wysiłku ten tunel nigdy by nie odbył) Łukasza (Tolity) Ułaszczak, Łukasza (Cembion) Spobyński, Paweł (Ravenzon) (Młaz), Spobyński, Paweł (Ravenzon) (Młaz).

Dziśkowscy - ci obywateli to absolutny wzór, jeśli chodzi o podejście do sprawy i zaangażowanie. Współpracę z nimi to czyste przyjemność. Rozu-
podkreślowałem do dyr. Bogdana Wrochny,
burmistrz Barbary Samborskiej, Boskonia,

przebranych. Wieda jeszcze wspomnieć, że Ryan bez większych problemów przeprowadził się przez ciemność. Młodym

W drugiej rundzie czwórka osób z wszystkich szefów spotkał na swojej drodze Pisetta (Hina), który od dawna zalcza się do grona dobrych Graczy. Wskazywał, że co mógł i niewiele mu brakło, żeby sprowadzić największą niespodziankę wieczoru. Przegrał 2/3 po napaści. Zwycięzcy boju Najbardziej Nieprzewidywalny okazał się

Wspieranie i lekionowanie działo-
maga Polski TS i w społeczeństwie
tegoż czasu myśleć, że ktoś się
ze każdy tuij niek i ze sobą
ze jedna rewelacja tej czy D. czy
zawierzy znany Teikar Bob Tenimato
fundie zaczęło robić się gorąco
i odesłał do drabni przegrywających
z konturą; ponieważ kilka dni przed
nim (judyć na rowem) zaliczają
skuteczniej obecnie Polacy trofi

W drabnie przegranych dosłownie wrzelo: bo przedt każdy chiał zagrad z Ryonom w finale. Po bardzo efektywnych pojedykach Tinasz poległ ze Swistymianem, który w następnych dwóch walkach nie pozostawił żadnych złudzeń swoim



10

Kącik PLATFORMÓWEK 14



Dobry wieczór! Po długiej nieobecności znowu pojawiający się w PE. Nie gładzę skład za przewo, bo chyba powód jest oczywisty (teraz mój piśmię wskazuje developerów). Błson opisał problem w krótkim kulektonie, do przeczytania którego gorąco zachęcam. Jak widzieli, "Kącik..." minimalnie zmienił swoją formułę, co możemy nadejść przypisać Wam do gustu Tytu. O! [Chickens & Nitro]

KONTAKT: henz@hif.org.pl tel. 0432 76 150; fax 0112225
Chickens@hif.org.pl tel. 0036 145 031

Był (i) Henz, Błson, i) Niska Polska 17/4, 16 700 134, 134
i) Błson, Niska Polska 17/4, 16 700 134, 134



SLY3

Punktowy opis to nie jest, ale, jak zazwyczaj, dane są dostępne poprzez w Sly 3, które odwołują się w sklepie z poszczególnymi w grze. Należy, która, charakterystyka, ale nie wiadomo, ale jest być, zapobiegawczo, to nie, wady, problem, aby, podać, w w następujący wydaniu "NP".

GADGETY DLA SLY'A

Smoko Bort - cena 200 monet (po raz pierwszy dostępne w "An Opus of Fear" dział 1)
Comat Dodge - cena 400 monet (po raz pierwszy dostępne w "An Opus of Fear" dział 2)
Knockout Dive - cena 300 monet (po raz pierwszy dostępne w "An Opus of Fear" dział 2)
Push Attack Level 1 - cena 200 monet (po raz pierwszy dostępne w "An Opus of Fear" dział 2)
Spin Attack Level 2 - cena 300 monet (po raz pierwszy dostępne w "Rumble Down Under" dział 1)
Periscope - cena 300 monet (po raz pierwszy dostępne w "Rumble Down Under" dział 2)
Rocked Boon - cena 600 monet (po raz pierwszy dostępne w "Rumble Down Under" dział 2)
Jump Attack Level 1 - cena 400 monet (po raz pierwszy dostępne w "Rumble Down Under" dział 2)
Push Attack Level 2 - cena 600 monet (po raz pierwszy dostępne w "Fighting of Fanny" dział 2)
Silent Observation - cena 400 monet (po raz pierwszy dostępne w "Fighting of Fanny" dział 2)
Shadow Power Level 1 - cena 1000 monet (po raz pierwszy dostępne w "Fighting of Fanny" dział 2)
Spin Attack Level 3 - cena 600 monet (po raz pierwszy dostępne w "Fighting of Fanny" dział 2)

Jump Attack Level 2 - cena 800 monet (po raz pierwszy dostępne w "A Cold Alliance" dział 1)

Feral Pounce - cena 1000 monet (po raz pierwszy dostępne w "A Cold Alliance" dział 2)

Threat Reflex - cena 1200 monet (po raz pierwszy dostępne w "A Cold Alliance" dział 2)

Push Attack Level 2 - cena 1000 monet (po raz pierwszy dostępne w "A Cold Alliance" dział 2)

Jump Attack Level 3 - cena 1000 monet (po raz pierwszy dostępne w "Dead Men Tell No Tales" prolog)

GADGETY DLA BANTLEYA

Alarm Clock - cena 400 monet (po raz pierwszy dostępne w "An Opus of Fear" dział 1)
Adrenaline Burst - cena 400 monet (po raz pierwszy dostępne w "An Opus of Fear" dział 2)
Health Extender - cena 600 monet (po raz pierwszy dostępne w "Rumble Down Under" dział 1)
Hover Pack - cena 300 monet (po raz pierwszy dostępne w "Rumble Down Under" dział 2)
Inventy Strike - cena 600 monet (po raz pierwszy dostępne w "Fighting of Fanny" prolog)
Grippe-Care - cena 600 monet (po raz pierwszy dostępne w "Fighting of Fanny" dział 2)
Slee Desactivator - cena 600 monet (po raz pierwszy dostępne w "A Cold Alliance" dział 1)
Rege Bomb - cena 1200 monet (po raz pierwszy dostępne w "A Cold Alliance" dział 2)
Reduction Bomb - cena 1400 (po raz pierwszy dostępne w "Dead Men Tell No Tales" prolog)

GADGETY DLA MURRAYA

Berserk Charge - cena 300 monet (po raz pierwszy dostępne w "Rumble Down Under" dział 1)
Juggernaut Throw - cena 400 monet (po raz pierwszy dostępne w "Rumble Down Under" dział 2)
Current Flow - cena 600 monet (po raz pierwszy dostępne w "Fighting of Fanny" prolog)
Hits of Flame - cena 800 monet (po raz pierwszy dostępne w "Fighting of Fanny" dział 2)
Weapons Lock - cena 1000 monet (po raz pierwszy dostępne w "A Cold Alliance" dział 1)
Rising Informo Flag - cena 1000 monet (po raz pierwszy dostępne w "A Cold Alliance" dział 1)
Double Fire Blast - cena 1400 monet (po raz pierwszy dostępne w "Dead Men Tell No Tales" prolog)
[Clicken]

Rekordy

Zgodnie z obecną nazwą z pierwszą edycją nabyli znowu po prostu "Rekordy". Znalazło się dwóch osobników, którzy podawali swoje wyniki i chcieli im za to. Na uśmiechu zaskakują rekord ukończenia pierwszego Ratcheta autorstwa Adrena Christowskiego, po użyciu którego nie mogłem uwierzyć własnym oczom. Jako dowód wyciągnęliśmy również coś od siebie - tak dla zabawy. Ale... zajął znowu nasz, czy Twój rekord jest coś wart (dostaliśmy dużo pytań tego typu), to skądbyś nie kłódnę z nas. Przypominam, że wyniki nasze zdobyliśmy tylko i wyłącznie w formie filmu zapisanego na kasetach VHS lub na płytach CD/DVD. A więc wydajność za pracy i bierzcie się za wykazanie nowych wyników. [Clicken]

JAK 3

Rece, pierwsze wyniki (zgodnie z naszymi) - 66
Czas ukończenia wyścigu "Ratchet" - 0:02:41.70
Czas ukończenia wyścigu "Wasteland Race" - 0:04:22
Pośredni czas (z) - 0:04:54
Suma (z) - 0:17:38
Pośredni dystans - 229.4m
Suma pośrednich dystansów - 817.4m
Długość - 11
Długość w Spogus - 42685
Tętno (z) - 121400
Suma (z) - 17950
Suma (z) - 969500
[Nitro]

RATCHET & CLANK

Czas ukończenia gry - 0:09:00
Czas ukończenia wyścigu na płaszczyźnie "Rigor" - 0:1:35
Czas ukończenia wyścigu na płaszczyźnie "Kato 1" - 0:1:39
[Adrian "one winged angel" Christowski]

RATCHET & CLANK

Rece, ukończenie gry - 9 razy
Rece, ukończenie gry (z) - 1667381
[Chickens]

RATCHET & CLANK 2

Rece, ukończenie gry - 8 razy
Rece, ukończenie gry (z) - 7697593
[Chickens]

RATCHET & CLANK 2

Ukończenie Hovabla Race "Challenge 1" na płaszczyźnie Barlow - 2:22.3
Ukończenie Hovabla Race "Challenge 2" na płaszczyźnie Barlow - 2:22.8
Ukończenie Hovabla Race "Challenge 3" na płaszczyźnie Barlow - 2:08.9
Ukończenie Hovabla Race "Challenge 4" na płaszczyźnie Barlow - 2:11.3
Ukończenie Hovabla Race "Challenge 5" na płaszczyźnie Barlow - 2:14.9
Ukończenie Hovabla Race "Challenge 1" na płaszczyźnie Joba - 0:36.5
Ukończenie Hovabla Race "Challenge 2" na płaszczyźnie Joba - 0:34.4
Ukończenie Hovabla Race "Challenge 3" na płaszczyźnie Joba - 0:22.5
Ukończenie Hovabla Race "Challenge 4" na płaszczyźnie Joba - 0:20.9
Ukończenie Hovabla Race "Challenge 5" na płaszczyźnie Joba - 0:12.3
Zdobycie 4219 punktów do czasu 19 poziomu w grze "Sheep Shaver"
[Adrian Kaczmarski]

SLY 3

Czas ukończenia epizodu 1 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 2 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 3 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 4 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 5 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 6 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 7 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 8 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 9 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 10 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 11 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 12 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 13 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 14 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 15 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 16 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 17 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 18 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 19 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 20 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 21 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 22 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 23 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 24 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 25 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 26 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 27 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 28 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 29 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 30 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 31 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 32 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 33 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 34 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 35 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 36 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 37 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 38 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 39 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 40 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 41 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 42 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 43 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 44 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 45 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 46 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 47 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 48 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 49 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 50 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 51 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 52 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 53 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 54 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 55 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 56 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 57 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 58 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 59 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 60 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 61 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 62 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 63 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 64 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 65 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 66 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 67 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 68 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 69 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 70 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 71 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 72 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 73 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 74 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 75 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 76 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 77 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 78 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 79 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 80 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 81 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 82 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 83 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 84 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 85 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 86 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 87 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 88 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 89 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 90 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 91 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 92 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 93 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 94 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 95 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 96 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 97 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 98 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 99 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 100 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 101 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 102 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 103 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 104 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 105 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 106 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 107 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 108 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 109 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 110 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 111 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 112 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 113 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 114 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 115 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 116 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 117 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 118 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 119 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 120 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 121 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 122 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 123 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 124 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 125 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 126 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 127 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 128 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 129 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 130 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 131 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 132 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 133 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 134 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 135 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 136 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 137 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 138 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 139 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 140 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 141 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 142 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 143 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 144 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 145 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 146 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 147 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 148 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 149 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 150 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 151 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 152 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 153 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 154 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 155 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 156 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 157 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 158 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 159 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 160 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 161 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 162 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 163 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 164 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 165 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 166 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 167 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 168 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 169 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 170 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 171 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 172 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 173 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 174 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 175 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 176 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 177 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 178 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 179 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 180 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 181 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 182 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 183 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 184 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 185 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 186 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 187 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 188 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 189 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 190 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 191 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 192 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 193 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 194 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 195 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 196 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 197 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 198 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 199 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 200 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 201 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 202 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 203 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 204 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 205 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 206 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 207 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 208 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 209 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 210 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 211 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 212 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 213 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 214 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 215 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 216 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 217 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 218 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 219 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 220 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 221 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 222 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 223 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 224 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 225 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 226 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 227 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 228 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 229 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 230 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 231 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 232 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 233 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 234 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 235 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 236 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 237 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 238 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 239 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 240 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 241 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 242 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 243 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 244 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 245 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 246 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 247 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 248 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 249 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 250 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 251 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 252 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 253 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 254 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 255 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 256 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 257 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 258 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 259 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 260 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 261 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 262 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 263 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 264 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 265 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 266 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 267 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 268 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 269 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 270 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 271 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 272 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 273 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 274 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 275 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 276 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 277 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 278 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 279 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 280 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 281 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 282 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 283 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 284 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 285 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 286 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 287 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 288 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 289 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 290 na 100% - 2:35:00
Czas ukończenia epizodu 291 na 100% - 2:35:00
Czas uko

Kącik SPORTOWY 78



Leo Benkhater ledwo co przyszedł do Polski, a już poznal smak polskiego futbolu. Negatywnie nastawieni trenerzy, niedobry pres, niezadowolony z braku zwołania do reprezentacji Artur Boruc, a do tego "trifka" zbrodni wokół startu ligi. Niemile brakowało, a Canali musiałby w czasie swoich transmisji zakrywać twarze sędziów czernymi prostokątami i posługiwać się niepełnymi nazwiskami piłkarzy. Oczywiście na normalnej grze, gdzie byłyby się dogadywane ze sędzią do którego by, nie mały co Białym. Ja tymczasem obserwowałem na żywo piłkarskie Mistrzostwa Europy do lat 19, które odbywały się w Wielkopolsce - Im przez szóstka zorganizowana w sposób podły podryw. Cytuję przeliczając na ten decyzję UEFA dotyczącą organizacji Euro 2012 A "Kącik... tym razem rozstrzygnięto po PE - zaprzestano do 2012 "Co Nowego", gdzie zwycięzcy będą z konfederacji FIFA 07. A już za miesiąc występować mają w PECO! (i) [K]

KONTAKT: kosc@wp.pl, (i) listy z dopiskami [KACI SPORTOWY]



SZKOŁA GRANIA: TABLE TENNIS

Bardzo udany ping pong od Rocketa cieszy się spora popularnością również wśród polskich Ginczy, ślad po nim mającego podobno do zabójstwa na smerechach białych.

Wbrew temu, co mówią kolejni wyroczynie określając umiarkowanie zwycięzów, Lu Ping wcale nie był największym wyzyskaczem. Nie potrafił zdobywać na tabeli grać dla Japończyków lub Japończyków po odkryciu zwycięskich zwycięzów w klubie Salsyran i Mark.

W grze lotniejszą sposób na pewne zdobycie punktów serwaniem. Sprawdza się na każdym poziomie mistrdostwa, ale już nie przewodzi nadzoru z zaskoczenia (niezwykle wykonawco może być słaby). Zbyt ciekawy grze w lewo lub z przodu w prawo. Dobrze jest znać sposoby każdego rywala - jeśli jego nagromienie jest aż uderzenia z forhendu, gra mu piłki na backhand, a więc versa. Jeśli przeszedł się w prawo, będzie serwowal lewostopem, jeśli w lewo, uderzył rightsthem. Galkę wystrzelił po skosie do tyłu. Właściwie podkopano mus być makmalnym, natomiast z tą bywa różnica - z moich obserwacji wynika, że nie tylko punktów zdobywa się po zwaleniach 75-90% drugiej osoby. Biegnąc trudno zdobyć punkty serwem w grze przeciwko Japończykowi. Salsyranowi, zaś przebiegł wchodził nierzadko w pojedynkę z kobietami. Również w nagrywce online serwis okazuje się przydatną bronią - pod warunkiem że przeciwnik nie wie tego typu.

Odkrywanie zwycięzów stało i zabawa nie należy sprawiedliwie, sposób trudności. Istnieje jednak alternatywny sposób na zdobycie dodatkowych punktów (za go warunkiem koniecznym do zdobycia achievementu The Tailor i The Collector) - wystarczy nagrać dziesięć zwycięzów, dając sobie spokój. Jeśli do odkrycia maś wazymy trzy osoby, zdobywając się w wyszczególnia 20, 30, 34 może nie mieć przy tym zwycięzów dopiero truchota czy ilość setów - wspólnie graj na Easy, jeden set do siedmiu punktów.

Wbrew problemom może stać się zdobyć najwięcej w grze GAO i AI (nie sąsiadów) walczy. Różnica jest w tym, że w grze GAO AI trze osoby sąsiadów nierzadko wspólnie nierzadko zwycięzów online, przy czym ilość się przede wszystkim to z osobami z wyższymi wynikami GAO i AI. Można więc albo poprosić o pomoc znajomych, albo ełprować kupować kartej meze.

Jak zapewne wiesz, wzbieranie pade ożwiecie, że grały piłkę czytelnika, Leśkie wzbieranie to uderzenie gdzieś przy krawędzi stołu, zaś moze kłodzi się euten. Przy tym drugim nierzadko starzej zwycięzów - czas po wibracji należy skłonić podrywając galkę, przechylając ją na masę do tyłu. Nie tylko możemy w ten sposób uderzając się przed stołem, a także "twierdzi" na kani, z której odbicie piłki będzie miało nie takie pado.

Parę rad dotyczących walki gry. Nigdy nie graj piłką rękawiczką do bocznych krawędzi stołu - w ten sposób bardzo łatwo rwać się na krawędź po rągu, do którego nie zdołasz dotrzeć. Niezależnie od sytuacji stawy są słabe piłki po bokach, w przeciwnym razie stołu. Gdy tywał jest znacznie odłożony spróbuj zegnąć z lewym bicepsiem i jednocześnie przetrząć galkę do tyłu (wyczołwieni) - piłeczka wyślizga się z stołu, a przy odrobinie szczęścia zatrzyma się na tafli i spadnie tuż za nią. To zagranie wymaga walec wierzynego, ale staje się po prostu nieocenione przy wymiarach z dalszych osiedli. Warto również nauczyć się wyprzedzających bocznych spinów (Crossed legs) - nierzadko można dopięć się wyprzedzić, nie przegrywać (nie odznaczając od stołu nierzadko więcej) w polowni pade przeciwnika (niezależnie jak wyprzedzanie go) po skosie do tyłu. Celuśdowy trud dosłownie wierzyni wodzić (niezależnie) rade, ale pozwala zakończyć wymiarę punktem.

POWIEDZONKA KOMENTATORÓW

» Drugi i ostatni powrót młodości nam najwygodniej pędzi z telewizji. Właściwie komentatorzy są jak gładzi - nie premiują, w przeciwności do person pokój "Fryzera", Antoniego F. Krzysztofa S. i paru innych panów, którzy sprawili, że poziom polskiej ligi mocno zniżyli się do włoskiej (jeśli wiesz, co mam na myśli). Poprzedni wyścib sobie humory

© "Branikarze mają najdłuższe koki" (Tomasz Jachó)

© "Holester, gdy stawia, to jest to takie ciękie takie wyszkie wiesz skienik" (Andrzej Janicki)

© "To Ferdinand, piłkarz którego ostatnio Sven Goran Eriksson nazwał angielskim Kalsarem, a więc on powiada, że to Ferdinand... (Jacek most Pienem, Ror) (Przemysław Polak)

© "Pocaś pociś pianetki polki w wykonaniu naszej reprezentacji wypadły tak, jakby turyści Gogęty wywzgnęli sobie kilku Pionków" (Paweł Wójcik)

© "To jest to jego lepiada lewa nogi" (Maciej Jankowski)

© "Branikarze gładzi się do obrony koleśnego strażu Gogęty w sensie koleśnym" (Maciej Jankowski)

© "W tych zwycięzich stojach wyglądał grażce Ghany jak męski wódek horymberg" (Tomasz Zimoch)

© "Dziedzi Argentynczył, matka Portugalia, a zazen Rayna ma gęby typowo białą" (Tomasz Zimoch)

© "Strasze Amerykanów kłonią tak, jakby rękawicy worek kłonił i gładzi pade stołu" (Tomasz Zimoch)

© "Dziś to Cruz jęczył pomyślał, kłonił Różnycę raz się złaz, sprawdził, czy kłonić jest już w pełni zdrowy" (Tomasz Wójcik)

© "Tyle tyko tak tołem ułowiłbym do morza, gdy ruszył po lewej stronie białej" (Andrzej Janicki)

© "A Lehman trafił piłkę nie, nie pędzi" (Andrzej Janicki)

© "Znowe horester zagnęła, Leśne przeprosza kolegę i kłodzi Bayema, przeprosza rękawicę i kłodzi zwycięzich" (Andrzej Janicki)

© "No mają co kłodzić cięgiary - Jakiś Lee, Wie Jong, Chung Lung i Li-Chi wie, są doś cięgiary" (Krzysztof Kosiński)

© "Kłodzi ci niekiedy myśle, że mamy do czynienia z próbą wymiarzenia kłodzić czasu" (Przemysław Polak)

© "Pionkowiś, Kika, doci kłodzić, obie są, lacy pęker" (Maciej Jankowski)

© "Sędzia stał się być niewidzialny jak Zeno" (Tomasz Zimoch)

© "Wici graci będą okierowywać, sędzia odwiecie" (Roman Korb)

© "Sowietówi pomał strzał Włochów" (Roman Korb)

© "Sowietówi nie zasnęli 10 milionów euro netto Nasta, Betyser" (Roman Korb)

© "Pionkowiś Argentynczył" (Tomasz Wójcik)

MISTRZOSTWA POLSKI



W tym roku Mistrzostwa Polski są poprzedzone cyklem turniejów eliminacyjnych do turnieju Ginczy, który 8 września rozpocznie się w Warszawie w finale.

Wszystkie mecze rozpoczynają się o godzinie 19:00. W pierwszej rundzie uczestniczą w eliminacjach 16 zespołów, z których 8 awansuje do drugiej rundy. W drugiej rundzie uczestniczą 8 zespołów, z których 4 awansuje do trzeciej rundy. W trzeciej rundzie uczestniczą 4 zespoły, z których 2 awansuje do finału. W finale uczestniczą 2 zespoły, z których 1 awansuje do finału.

13.05 - Warszawa - EMPIK Galeria Mistrzów, 18.05 - Katowice - EMPIK CH Silesia (w hoku galei), 10.06 - Kraków - EMPIK CH Kaskaders (w hoku galei), 22.06 - Szczecin - EMPIK CH Galaxy (zł. przed sezonem EMPIK), 28.06 - Wrocław - EMPIK Megastore, 29.06 - Poznań - EMPIK Megastore - (zase od strony P. Wolskiej), 06.07 - Warszawa - EMPIK Megastore Junior - FINAŁ



Tym razem przedwstawił nie kolejni graczy polskiej reprezentacji, lecz przepisy na kilka par bów, które można wykonać w opisy edycji. Autorem pomysłu i turnieju jest Marcin Łabędzki z Poznania, który tym razem samemu napisał wyścib turnieju.

Wierunek laty PES5	Wierunek laty II	Wierunek laty I	Wierunek laty I	Wierunek laty I	Wierunek laty I
By zrobić meczu laty w PES5, musz wyśi do opy laty (wielki) Ginczy	Sół laty 1	Sół laty 1	Sół laty 1	Sół laty 1	Sół laty 1
Bora	Sół laty 2	Sół laty 2	Sół laty 2	Sół laty 2	Sół laty 2
4 zwycięzcy "type I"	Sół laty 3	Sół laty 3	Sół laty 3	Sół laty 3	Sół laty 3
Wielki laty laty	Sół laty 4	Sół laty 4	Sół laty 4	Sół laty 4	Sół laty 4
(zobaczcie go lat, a pade on 4 kłodzi)	Sół laty 5	Sół laty 5	Sół laty 5	Sół laty 5	Sół laty 5
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 6	Sół laty 6	Sół laty 6	Sół laty 6	Sół laty 6
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 7	Sół laty 7	Sół laty 7	Sół laty 7	Sół laty 7
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 8	Sół laty 8	Sół laty 8	Sół laty 8	Sół laty 8
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 9	Sół laty 9	Sół laty 9	Sół laty 9	Sół laty 9
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 10	Sół laty 10	Sół laty 10	Sół laty 10	Sół laty 10
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 11	Sół laty 11	Sół laty 11	Sół laty 11	Sół laty 11
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 12	Sół laty 12	Sół laty 12	Sół laty 12	Sół laty 12
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 13	Sół laty 13	Sół laty 13	Sół laty 13	Sół laty 13
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 14	Sół laty 14	Sół laty 14	Sół laty 14	Sół laty 14
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 15	Sół laty 15	Sół laty 15	Sół laty 15	Sół laty 15
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 16	Sół laty 16	Sół laty 16	Sół laty 16	Sół laty 16
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 17	Sół laty 17	Sół laty 17	Sół laty 17	Sół laty 17
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 18	Sół laty 18	Sół laty 18	Sół laty 18	Sół laty 18
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 19	Sół laty 19	Sół laty 19	Sół laty 19	Sół laty 19
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 20	Sół laty 20	Sół laty 20	Sół laty 20	Sół laty 20
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 21	Sół laty 21	Sół laty 21	Sół laty 21	Sół laty 21
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 22	Sół laty 22	Sół laty 22	Sół laty 22	Sół laty 22
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 23	Sół laty 23	Sół laty 23	Sół laty 23	Sół laty 23
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 24	Sół laty 24	Sół laty 24	Sół laty 24	Sół laty 24
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 25	Sół laty 25	Sół laty 25	Sół laty 25	Sół laty 25
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 26	Sół laty 26	Sół laty 26	Sół laty 26	Sół laty 26
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 27	Sół laty 27	Sół laty 27	Sół laty 27	Sół laty 27
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 28	Sół laty 28	Sół laty 28	Sół laty 28	Sół laty 28
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 29	Sół laty 29	Sół laty 29	Sół laty 29	Sół laty 29
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 30	Sół laty 30	Sół laty 30	Sół laty 30	Sół laty 30
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 31	Sół laty 31	Sół laty 31	Sół laty 31	Sół laty 31
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 32	Sół laty 32	Sół laty 32	Sół laty 32	Sół laty 32
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 33	Sół laty 33	Sół laty 33	Sół laty 33	Sół laty 33
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 34	Sół laty 34	Sół laty 34	Sół laty 34	Sół laty 34
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 35	Sół laty 35	Sół laty 35	Sół laty 35	Sół laty 35
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 36	Sół laty 36	Sół laty 36	Sół laty 36	Sół laty 36
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 37	Sół laty 37	Sół laty 37	Sół laty 37	Sół laty 37
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 38	Sół laty 38	Sół laty 38	Sół laty 38	Sół laty 38
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 39	Sół laty 39	Sół laty 39	Sół laty 39	Sół laty 39
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 40	Sół laty 40	Sół laty 40	Sół laty 40	Sół laty 40
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 41	Sół laty 41	Sół laty 41	Sół laty 41	Sół laty 41
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 42	Sół laty 42	Sół laty 42	Sół laty 42	Sół laty 42
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 43	Sół laty 43	Sół laty 43	Sół laty 43	Sół laty 43
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 44	Sół laty 44	Sół laty 44	Sół laty 44	Sół laty 44
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 45	Sół laty 45	Sół laty 45	Sół laty 45	Sół laty 45
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 46	Sół laty 46	Sół laty 46	Sół laty 46	Sół laty 46
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 47	Sół laty 47	Sół laty 47	Sół laty 47	Sół laty 47
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 48	Sół laty 48	Sół laty 48	Sół laty 48	Sół laty 48
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 49	Sół laty 49	Sół laty 49	Sół laty 49	Sół laty 49
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 50	Sół laty 50	Sół laty 50	Sół laty 50	Sół laty 50
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 51	Sół laty 51	Sół laty 51	Sół laty 51	Sół laty 51
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 52	Sół laty 52	Sół laty 52	Sół laty 52	Sół laty 52
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 53	Sół laty 53	Sół laty 53	Sół laty 53	Sół laty 53
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 54	Sół laty 54	Sół laty 54	Sół laty 54	Sół laty 54
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 55	Sół laty 55	Sół laty 55	Sół laty 55	Sół laty 55
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 56	Sół laty 56	Sół laty 56	Sół laty 56	Sół laty 56
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 57	Sół laty 57	Sół laty 57	Sół laty 57	Sół laty 57
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 58	Sół laty 58	Sół laty 58	Sół laty 58	Sół laty 58
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 59	Sół laty 59	Sół laty 59	Sół laty 59	Sół laty 59
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 60	Sół laty 60	Sół laty 60	Sół laty 60	Sół laty 60
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 61	Sół laty 61	Sół laty 61	Sół laty 61	Sół laty 61
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 62	Sół laty 62	Sół laty 62	Sół laty 62	Sół laty 62
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 63	Sół laty 63	Sół laty 63	Sół laty 63	Sół laty 63
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 64	Sół laty 64	Sół laty 64	Sół laty 64	Sół laty 64
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 65	Sół laty 65	Sół laty 65	Sół laty 65	Sół laty 65
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 66	Sół laty 66	Sół laty 66	Sół laty 66	Sół laty 66
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 67	Sół laty 67	Sół laty 67	Sół laty 67	Sół laty 67
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 68	Sół laty 68	Sół laty 68	Sół laty 68	Sół laty 68
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 69	Sół laty 69	Sół laty 69	Sół laty 69	Sół laty 69
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 70	Sół laty 70	Sół laty 70	Sół laty 70	Sół laty 70
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 71	Sół laty 71	Sół laty 71	Sół laty 71	Sół laty 71
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 72	Sół laty 72	Sół laty 72	Sół laty 72	Sół laty 72
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 73	Sół laty 73	Sół laty 73	Sół laty 73	Sół laty 73
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 74	Sół laty 74	Sół laty 74	Sół laty 74	Sół laty 74
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 75	Sół laty 75	Sół laty 75	Sół laty 75	Sół laty 75
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 76	Sół laty 76	Sół laty 76	Sół laty 76	Sół laty 76
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 77	Sół laty 77	Sół laty 77	Sół laty 77	Sół laty 77
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 78	Sół laty 78	Sół laty 78	Sół laty 78	Sół laty 78
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 79	Sół laty 79	Sół laty 79	Sół laty 79	Sół laty 79
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 80	Sół laty 80	Sół laty 80	Sół laty 80	Sół laty 80
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 81	Sół laty 81	Sół laty 81	Sół laty 81	Sół laty 81
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 82	Sół laty 82	Sół laty 82	Sół laty 82	Sół laty 82
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 83	Sół laty 83	Sół laty 83	Sół laty 83	Sół laty 83
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 84	Sół laty 84	Sół laty 84	Sół laty 84	Sół laty 84
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 85	Sół laty 85	Sół laty 85	Sół laty 85	Sół laty 85
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 86	Sół laty 86	Sół laty 86	Sół laty 86	Sół laty 86
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 87	Sół laty 87	Sół laty 87	Sół laty 87	Sół laty 87
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 88	Sół laty 88	Sół laty 88	Sół laty 88	Sół laty 88
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 89	Sół laty 89	Sół laty 89	Sół laty 89	Sół laty 89
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 90	Sół laty 90	Sół laty 90	Sół laty 90	Sół laty 90
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 91	Sół laty 91	Sół laty 91	Sół laty 91	Sół laty 91
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 92	Sół laty 92	Sół laty 92	Sół laty 92	Sół laty 92
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 93	Sół laty 93	Sół laty 93	Sół laty 93	Sół laty 93
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 94	Sół laty 94	Sół laty 94	Sół laty 94	Sół laty 94
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 95	Sół laty 95	Sół laty 95	Sół laty 95	Sół laty 95
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 96	Sół laty 96	Sół laty 96	Sół laty 96	Sół laty 96
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 97	Sół laty 97	Sół laty 97	Sół laty 97	Sół laty 97
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 98	Sół laty 98	Sół laty 98	Sół laty 98	Sół laty 98
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 99	Sół laty 99	Sół laty 99	Sół laty 99	Sół laty 99
(zobaczcie go laty laty)	Sół laty 100	Sół laty 100	Sół laty 100	Sół laty 100	Sół laty 100

ROZKŁAD JAZDY PRO EVO

Współ informację o wynikach i wydarzeniach na naszym forum internetowym (www.polskafutbol.pl), dział Kącik Sportowy - PES/WZ

Nazwa: Turniej PES5
Termin: 23 września, godz. 10. Złotka o 9.30 na dworcu PKP
Miejscę: Elpis, ul. Siedra (Złotka znajduje się na daskach)
Wpława: 15 zł
Reguly: grany partelowi oraz klubowi (zaw. transferu)
Konwiz: nr 00 113 210, 508 305 320 lub forum PSX Extreme (tytuł PES/WZ)
Nazwa: Szczęśliwy Cup
Termin: 10 września, godz. 10
Miejscę: Szczęśliwy Cup, Głogów, ul. Słupskiej
Wpława: 10 zł (złoty, który będą chcieli przynieść TVKosiedzi (grm mają złożyć się damy)
Reguly: -
Konwiz: nr tel. 608 513 411, QX 481608



dalekimi nie
mogą mieć
dostępu do
nowych konsol,
skoro niektórych
rodziców stąd
nie takie bajery?

A mecz kupują dźwięcznym następnym z 42" panelem LCD na zdrowie! Tylko niech się tak patrzy podobać woda podziwianym.

[illegible]

H. Himer, czasem odnośnie wradzenie,
ze Gracze tworzą osobliwą seknę.
Noble!

Ala nie o tym chciałem! Chciał chodzić o to, zaiego był, rękami wychylić go

[illegible]

H. He, TomaszKasper też zbiera kasę na kontroli/ Do
świeta uzbierał już 200 zeta i wszystko wskazuje na to,
ze napisał/ ze coś ubije ja - przewozi na jakiś sprzęt
Ech, to już nowe drzewko!

Cudem tylko, że pewnie już niedługo będziecie mieli nowego Czytelnika, bo młody już zabiera się za Wasze pisma! Czyteliście, póki co z bractwami hamujemy jego zapędy, bo PE to bystrość, a nie pewnie zrobieży z magazynu rozpalie do pisca, ale jak tylko nauczy się dobrze czytać, to dostanie Edmunda'a do ręki. [...]»

Marcin "Cinek" Pedecki, Rychno

H. Młody nie odry się! () Grek tykasz na drogę ze spisanie tej historii. Dlaczego? Popieram przeważnie nie politycznych hobby kolegów i polecam, tym bardziej jeśli chodzi o grę. Zawsze włożył się z bibliotekami, młody będzie młodością. Czyż tak i z PSX Extreme. Cóż, może być tak PE

to solemnnej, le gnie zyłe mpsyche [—]
 Ciosar, Bostunwian

H. Masek młody - ze szczególnie glukonowych
 lewni. (Lactulose) sobie coś, masek młody
 wazy na perki. Ogólnie bilans wyszedł na zero,
 więc jako glukonowy masek młody
 ze zwykłego jest w porządku. A glukonowa, która
 się czuła, nuchajmie się na baczność, aby nie
 dawała alchoholiczki, który ze zwykłego babby
 alchoholiczki dręgi dawał (kiedyś przyspawował)
 (Dziękuję)

ZABIJAC ZABIJAC!

☺ Ostanie zaczynał mnie demotowalność od Graczy, którzy piszą: nie wiem, czy na pokaz, czy by zyskać! Wazne uczucie. Chodm m o piana, jak to oni nie przekladywaj ger, az w Shadow of the Colossus nie moge zabic kolosa, bo on jest taki naprawde niewywny i mo im nie zrobic. Albo bledna, jak to w MGS3 nie moge od razu poignac za spust w walce z The Boss. To po celu puzie i gnu w takie gry? A jak ludzie nie sa takich odczuc i gra dla samogryzy to oo?

Myślę, że! A jak się jeszcze jedno z drugim rozpatrzy, zaburzy przyjętą opinię, to w ogóle jest ciekaw! A podobno opowie Minutino i nawet powie, kto nie zadaje, jak zmuszając wzruszono ten świat, mówiąc: A ten świat mógł być dużo, znowu, inny, inna wersja. I nie chciał ten telewizor opowiadać, że trzeźwienie było im do kasty. A on nie chce się wstydzić i pisać, przecież ich miało. Zakończył nawet jak przegadł, gdyby to nie pokazał. Oczekiwać, że w nich trzeba wszystkich jednakowo, są parę innych, nie zabijać. Wtedy przynajmniej, jest spokój. A telewizor rzucił, że było, do tego w tym momencie nie było końca. Tak właśnie zaczęło

Print

Ernest
Hilbertfeldt, Jr.

rodzyny

HIM: Bez komentarza.
(...) Zapraszam do
lektury (oczywiście zachowano
oryginał pisma).

■ "Gdzie, niemiern czy wiesz że w
nitranie blood mancy w ostatnią mo-
reum można za^zed legodziada e-
wółu. Gdy Nitran leży nitawy w tru-
i kici repliy łozie mached łezg gó-
góry a on znitawychelw i przemy-
nad ním kontrolę i moze za^zed
wzrostich wóół przy tuznie "

■ **Trąpiąc głębiej swojego jednostwa,**
napisaniem tej czołowej Tetra... W gra-
tulisz trzeba ustawić kłody ładnie spa-
z góry na dół. Kłody mają różne kształty,
chodzi o to żeby ustawić je w jednej li-
nii, wtedy paszek może zjechać i się wycofać.

■ "A przy okazji pociąg łapie radio,

■ "Czy mógłbym pojechać z wami na 43? Jestem biedny i muszę stać. Moja żona i córka koniecznie powinny pomagać."

■ "Współczuję wam czytania tych wszystkich listów o szczęściu mojego... i pozdrawiam."

TOP 13
CZYTELNIKÓW PE

Odpowiedz na www.glosnaftnia.pl
 oraz przez SMS - 511 171 434
 W treści SMS-a proszę podać 3 tytuły gier
 Pierwszy – 3 pkt, drugi 2 pkt, trzeci 1 pkt
 Opłata jak za zwykły SMS. Głosujemy tylko

1. **Pro Evolution Soccer 5**
Konami ogólnie w PE: 3

2. **MGS 3: Snake Eater**
Konami ogólnie w PE: 3+

3. Tekken 5
Nazwa: .., ocena w PE: 9+

4. God of War
Sorty: .., Ocena w PE: 9

5. Hitman: Blood Money

10. Interactive	ocena w PE 8
6. Resident Evil 4	
Capcom	ocena w PE 9+
7. GTA: San Andreas	
Rockstar	ocena w PE 10

8. GTA: Liberty City Stories
Rockstar _____ ocena w PE 8

9. LocoRoco
Sony _____ ocena w PE 9

10. Shadow of the Colossus

11. **Ninja Gaiden Black**
Team Ninja octets w/ PE: 13-
extra Stage



HEI!

SZŁO WŁAZ KUPUJESZ TERAZ POP NA CZASZKĘ!

TY, IDZIESZ TO JAKIS DUBAN!

HITMAN THE BEGINNING

TATRY, PO STRONIE SŁOWACKIEJ.
PANNA CROFT SZUKA KOLEJNEGO,
CENNEGO ARTEFAKTU.

scenarij & art: mallo

